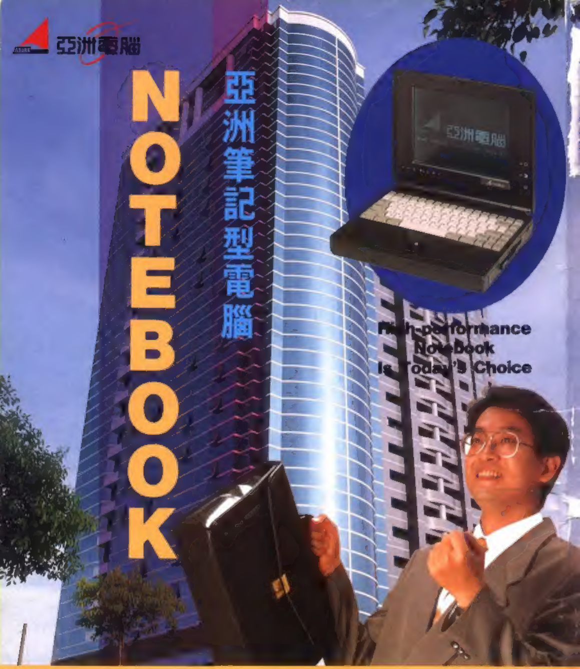
軟體世界
武狀元
黃飛鴻三月
二日粉墨
登場
特約作家徵選名單公佈
百戰天龍一秘技天地
陸空戰將修改篇
瘋狂主宰過關密碼
波斯王子II：
Jaffar的末日
中華職棒超級小秘技
魔界召喚法術大全
遊戲攻略
陸空戰將—任務簡報(下)
巨蛇之島—冒險手札之四
遊戲獵人
魔影哈雷●光電神兵
大海戰任務製造片
銀河飛將—私掠者
第一次世界大戰
火車大戰略
風塵三俠之金箭使者
仗義遊俠II●性感戰士
硬體世界
如何保護你的螢幕
多媒體天地
16Bits音效卡巡禮答問錄
軟體世界排行榜
TOP 20 & BEST 5
天使帝國大躍進！
SUPER
NEW
倚天屠龍記
軒轅劍II●恐龍世紀
新GAME熱報
盧卡斯的爆笑冒險新作
SAM & MAX ON THE ROAD
多媒體冒險遊戲
RETURN TO ZORK
四大巨頭的精心鉅作
SHADOW CASTER
製作單位現身說法
瘋狂醫院外科手術示範
遊戲終結者
北京小子闖通關
七彩繽紛的光碟世界
黑暗太陽之破碎大地與魔眼殺機III部曲
金磁片獎點將錄
八十二年十二月號
57
PC Game 最新情報
全省電腦經銷商、書局均售 NT$ 80元 HK$ 30元



亞洲電腦
NOTEBOOK
亞洲筆記型電腦
High-performance
NoteBook
Is Today's Choice

◎編輯室報告

軟體世界雜誌

在讀者的心目中，軟體世界雜誌確實佔有一份不算輕的份量，即便是本刊因應讀者需求而帶頭擴增爲全書彩色168頁仍頻頻反應看不過癮，希望能再以週刊或雙週刊的形式發行；每到月初便死守信箱、猛跑經銷商的讀者不在少數，而來函投訴訂閱之雜誌被劫或舖貨不及購買無門者也時而有之。對於讀者的肯定鼓勵、不吝來稿贊助，甚因求好心切而提出批評建言，編輯室實是銘感五內無限感謝。然則週刊與雙週刊之提議在各項製作因素的考慮下，現階段實難實現。編輯室爲紓緩連續幾期稿擠的篇幅壓力已於56期編輯室報告中透露擴頁之可能，本期再增8頁，仍以原價嘉惠讀者，下期起（第58期，元月號）更將大幅擴增爲全書彩色200頁，基於製作成本及一貫平價政策嘉惠讀者之考量，將於同期調整售價爲每本新台幣100元（港幣40元）。另外，爲保障訂戶權利，無論新訂戶或續訂戶，凡於82年12月31日前訂閱本刊之讀者（以郵戳爲憑），均可享有原價之優惠（半年6期NT$430元，全年12期NT$860元），自83年1月1日起則依調整後之價格辦理，敬請各方讀者把握機會，逾期勢必飲恨。

金磁片獎已然舉辦了四屆，本刊對歷年的得獎作品均有大幅之報導，然而其報導內容大多著重於作品之介紹，本期特別製作金磁片獎點將錄（P.47）邀請各得獎人娓娓道出得獎感言、創作歷程與甘苦談，除了聽聽得獎人的心聲外，我們也邀請以超人戰紀榮獲第三屆金磁片獎的陳志明先生，以過來人的身份談談他的經驗與建議，相信對有心角逐下屆金磁片獎而正萌起無限雄心壯志的有志之士能有不小的助益。

特約作家複選名單經過一番激烈的角逐，10名新的特約作家人選終於「出爐」，賴先生以「SimCity——把都市的愛找回來」一文（P.134）榮列特約作家之林，其文筆幽默風趣，一褒一諷，引人共鳴，讀來令人回味再三。本期百戰天龍——秋拭天地共收錄瘋狂主宰之過關密碼、陸空戰將修改篇、波斯王子2--Jaffar的末日、魔界召喚法術大全、中華職棒超級小祕技等五篇，雖僅佔兩頁篇幅，相信對各位困擾已久的玩家有不小的幫助。而奉派採訪的特約作家誤打誤撞，在製作單位現敌法中有一段不算小的驚心經歷，編輯室除趕緊準備豬腳麵線爲他壓驚外，更感嘆特約作家難爲啊！至於Super New Files本期則刊出倚天屠龍記（光明頂場景）、軒轅劍II及恐龍世紀，藉由本刊翔實活潑之報導，您是不是已迫不及待地想要立即擁有呢？別急，先看清楚預定出片時間吧！！更別錯失了New Files及新Game熱報的各項新品介紹。另外軟體世界攻略本叢書之陸空戰將試飛員手冊經**Origin**及**E.A**之正式授權，預定於本月中旬正式推出，內容含各項珍貴資料與圖片，除各任務內容、分析與戰略技巧外，連程式本身之計分系統之運作方式皆全面公開，凡軍事迷、野貓中隊之成員及各路模擬戰略尖兵都該熟讀。

單色電腦之使用者是否仍佔本刊讀者的五分之一強？一陣配備升級的熱浪中，您的配備是否仍然跟得上科技旋風？您可知道硬碟、RAM、光碟機、數據機、顯示介面……在電腦遊戲趨勢下的合理實用需求如何？在休閒軟體與多媒體同列國家五年計劃的同時，多媒體的使用現況如何？電腦遊戲雜誌扮演著極重要的角色，而讀者對雜誌的滿意程度又是如何？爲配合政府將多媒體與寓教於樂的遊戲軟體列爲國家五年計劃之目標，軟體世界雜誌將於83年元月號發動本刊全體讀者參與PC族戶口普查總動員，動員令及問卷將於該期同時發佈，敬請本刊讀者，即期清點目前所使用的各項電腦配備，並利用此一機會，清理保養您的寶貝電腦。爲鼓勵本刊讀者踴躍參與此一盛會，本社亦將邀請多家廠商提供獎項贊助，並將各位來函之統計結果呈交政府相關單位作爲參考。屆時，還望各位讀者多方支持，踴躍參與。

軟體世界

●中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號
●中華民國 78 年 4 月創刊每月 8 日出刊

目錄

1993•12 **57**期

SUPER NEW FILES

8

12

16

200頁宣言！

● 編輯室報告……1
● 軟體世界排行榜
TOP 20 & BEST 5……4
● NEW FILES
黃飛鴻……18
九五眞龍……20
大戰略2……22
聖經……24
絕地大反攻……26
白浪忍者……28
西遊記外傳……30
巴士帝國……32
超級越野賽車……33

新片動向……34
遊戲衛星台……36
● 新Game俱樂部……38

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、劉信良、郭淑芬
駐美特派員／亞佛列德
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然、鍾凱文、徐國振、劉興澤、
吳忠哲、葉明璋、劉昭毅、李永治、羅國宏、傅鏡暉、蘇經天、曾昭奇、
王彰懋、吳昱甫、劉建台、呂維振、葉宗明、林政翰、黃文龍、辛建周、
侯育宏、余伯翰、譚友捷、劉建良、何 侑
編輯／沈懿慧、陳禮英、陳婉君、廖鴻嘉、蔡曉麟
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉 瑋、楊淳妃、陳俊介
美術支援／林俊宏、孫榮隆、林慧玲、邱麗霜、謝幸娟

● 新Game熱報

SAM & MAX ON THE ROAD……40
RETURN TO ZORK……42
SHADOW CASTER……44

●本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及編輯等權利。
●遊戲商標及圖形所有權歸註册公司所有。

● 國內報導

金磁片獎點將錄……47

電玩短路……60
百戰天龍……62

● 製作單位現身說法

瘋狂醫院外科手術示範……64

● GAME林秘笈

惡魔禁地攻略提示……76

● 遊戲攻略

陸空戰將——任務簡報(下)……80
創世紀七第二部巨蛇之島
——冒險手札之四……90

○ 不吐不快……108

● 遊戲終結者

維京小子闖通關……137

133 特約作家複選名單公佈

● 遊戲獵人

魔影哈雷……110
光電神兵……112
大海戰任務製造片……115
銀河飛將——私掠者……118
第一次世界大戰……121
火車大戰略……124
風塵三俠之金箭使者……126
仗義遊俠……128
性感戰士……130

○ 硬體世界

如何保護你的螢幕……140

● 七彩繽目的光碟世界

Darksun……142
魔眼殺機Ⅲ……143

● 多媒體天地

16 Bits 音效卡巡禮答問錄……144

● 問題診療室……172

153 軟體世界連環漫畫

社　　址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號

法律顧問
遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740

廣告業務／曾玉琴
服務專線：
(07)3848088轉277
FAX：(07)3802764

高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號 ☎(07)384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段99-10號1F ☎(02)788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號 ☎(04)323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號 FAX：002-852-7280999
銀海大廈1F B.C室 ☎002-852-7292781

讀·者·票·選 TOP 20

■計票截止日期11月20日

	本期	上期	遊戲名稱
	1	1	中華職棒
	2	2	吞食天地 II
	3	3	陸空戰將
	4	4	波斯王子 II
名次上升	5	10	天使帝國
名次上升	6	9	天外劍聖錄
名次下降	7	5	福爾摩斯探案中文版
名次上升	8	11	失落的封印
名次下降	9	6	創世紀7—巨蛇之島
名次下降	10	8	X戰機
名次下降	11	7	魔法門外傳 I —星雲之謎
	12	12	瘋狂大樓 II —瘋狂時代
名次上升	13		三國志 III 日文版
	14	14	鐵路A計劃中文版
名次下降	15	13	笑傲江湖
名次下降	16	15	魔法門 III —幻島歷險記
名次上升	17		魔法門外傳 II -黑暗魔君大反撲
名次下降	18	16	三國志 II 中文版
名次上升	19		獅鷲英雄傳
名次下降	20	17	魔道子

本期Top20排行名單的一個有趣的現象是--在沒有很多強力的新遊戲登場的情況下，國產的中文遊戲的排行名次是節節上升，如天使帝國終於擠入前五名內，天外劍聖錄與失落的封印也有不錯的表現，反之外國製的遊戲卻節節敗退，連福爾摩斯探案、巨蛇之島的單月得票也愈來愈少了，由此可見中文的魅力所在，廣大讀者們還是普遍的支持自製遊戲的

TOP20的累積票數將在下個月全部歸零，所有的遊戲將從零票開始重新競逐 TOP20 的排行寶座，這麼做是爲了避免有些遊戲因初期得票過多，造成了後來出版的新遊戲難以超越的「障礙」，因此原則上 TOP 20 的累積票數是每六個月歸零一次的，相信這不但能讓所有的遊戲都能有「出頭天」的機會，也比較能掌握遊戲出片的熱潮。另外編輯部也會尊重這些遊戲所造成的「障礙」，因此下一期開始會挪個小空間來做黃金排行榜（HALLFAME FOREVER），使這些曾經有好成績的遊戲在票選累積的歷史上，留下一個可以供後人瞻仰、膜拜的記錄，敬請期待！

名次上升　名次下降

本月新秀

黑暗魔君大反撲 魔法門外傳 II

繼魔法門外傳 I —星雲之謎後，魔法門外傳 II —黑暗魔君大反撲提供了玩家一個完整的星雲世界，除了能讓玩家探索黑暗世界外，還能讓擁有外傳 I 的玩家享受二合一的樂趣，加上精緻的畫面，中文化的訊息與可玩性高的任務，可說是RPG中的極品。

出版公司	類別	售價	片數	上期票數	累計票數
軟體世界	運動	540	9	1064	1447
軟體世界	RPG	420	5	359	519
軟體世界	模擬	580	10	317	443
松崗	動作	540	5	261	381
大宇	戰略	480	4	171	368
漢堂	RPG	520	6	172	304
軟體世界	冒險	540	8	214	285
大宇	RPG	480	5	164	262
軟體世界	RPG	540	8	194	253
松崗	模擬	540	9	177	233
軟體世界	RPG	540	8	180	230
松崗	冒險	580	9	125	203
第三波	策略	1800	4	68	149
電腦休閒世界	策略	460	3	100	138
軟體世界	RPG	540	9	110	133
軟體世界	RPG	380	4	93	121
軟體世界	RPG	580	10	—	115
第三波	策略	1200	4	86	114
軟體世界	冒險	480	10	47	111
大宇	動作	540	5	84	107

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	本期
21	19	三國演義	軟體世界	99
22	18	亞特蘭提斯之謎	松崗	95
23	22	文明帝國	第三波	81
24	21	魔眼殺機II中文版	軟體世界	70
25	29	美少女夢工廠中文版	精訊	69
26	25	三國志-武將爭霸	熊貓	60
27	27	沙丘魔堡II	第三波	59
28	25	吞食天地I	軟體世界	54
29	28	凱蘭迪亞傳奇中文版	軟體世界	50
30	29	惡魔禁地中文版	軟體世界	45

BEST 5

排行榜前五名遊戲介紹

1 中華職棒　1447

☐運動　☐軟體世界　☐540元　☐6月16日出版

職棒球季雖然在兄弟隊獲得總冠軍後落幕，但中華職棒的遊戲魅力卻使職棒熱潮延續不斷，目前軟體世界也發佈了經理資料片的製作消息，到底中華職棒能夠蟬連冠軍寶座多久，則有待讀者們選票的考驗。

《留言板》

在此對味全龍隊的艾勃致上最深、最誠摯的哀悼之意……

台北縣・郭呈威

希望能趕快出資料片，內容最好有道奇、巨人來訪，或是加入新人的選拔。

台北縣・李宗哲

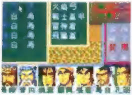
可使自己喜歡的球隊「統一天下」！

高雄獅迷・謝作豐

2 吞食天地 II　519

☐RPG　☐軟體世界　☐420元　☐5月12日出版

遊樂器風格的畫面與操作系統，中文的訊息加上三國時代的遊戲背景與英雄事蹟，使吞食天地II廣受讀者們的歡迎，目前原作者也準備推出續作一一奇門遁甲之九五尊龍，頗值得注目。



《留言板》

穿越時空到三國，
猶見英雄馬上姿。
若要勝負見分明，
電腦桌前留青史！

台北市・毛有恒

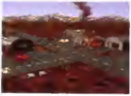
劇情豐富，解謎合理而曲折，但若能加上「征服孫權」這一段，就更完美了！

台北市・蓋嘉偉

3 陸空戰將　443

☐模擬　☐軟體世界　☐580元　☐6月6日出版

ORIGIN的「WE CREATE WORLDS」口號下的最佳模擬作品，劃時代的畫面與技術，互動電影式精彩劇情，建構出了陸空戰將這個完美的遊戲世界，目前任務資料片也即將發行，各位陸空戰將們又有得忙了!



《留言板》

終於，終於，地球上不再是向量幾何組成的世界了！

台北市・林政逸

每次玩時心中就感觸甚深，何時才能看到IDF、AT-3等國產飛機由佳山空軍基地起飛對抗共軍MIG-29的英姿？

台北市・黃建嘉

4 波斯王子 II　381

☐動作　☐松崗　☐540元　☐6月30日出版

動人的遊戲氣氛讓人完全地融入了波斯王子這個角色中，完美的音樂、語音效果的表現更襯托出了遊戲迷人的異國風采，比起I代來可說毫不遜色，是動作遊戲迷非玩不可的作品。

《留言板》

繪圖技巧--酷！流暢度--酷！語音效果--酷！王子--酷！機關--酷！整個遊戲--酷呆了！可是我的技術--遜！

台中市・陳則仁

遊戲大致上還過得去，就是有些敵人太△☆⊙了，例如在迷宮中的鬼頭，真是令人抓狂，差點沒把電腦拆了！

澎湖縣・波斯王子

5 天使帝國 368

□戰略 □大宇 □ 540 元 □ 3 月 22 日出版

精彩的美工表現、分支的劇情設定、創新的升級系統、簡易的操作與規則，加上可受爆笑遊戲風格，是天使帝國歷久不衰，躍入前五名的原因，至於是否能繼續力爭上游奪取最佳的名次，且請拭目以待！

《留言板》

「天使」恒長久，「帝國」永留存，此遊戲值得珍藏家細細品味。

台北市・天使迷

有漂亮的「妹妹」！作戰方式也達到高水準的「笑果」，最重要的是她的劇情不再單一發展。

台北市・李智遠

■11 月號當月得票結果

- ●統計日期 10 月 20 日～11 月 20 日
- ●總得票數 2455 張
- ●廢票 32 張

排名	遊戲名稱	出版公司	得票數
1	中華職棒	軟體世界	383
2	天使帝國	大宇	197
3	吞食天地II	軟體世界	160
4	天外劍聖錄	漢堂	132
5	陸空戰將	軟體世界	126
6	波斯王子	松崗	120
7	魔法門外傳II--黑暗魔君大反撲	軟體世界	115
8	失落的封印	大宇	98
9	三國誌III日文版	第三波	81
10	瘋狂大樓II--瘋狂時代	松崗	78
11	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	71
12	射鵰英雄傳	軟體世界	64
13	創世紀7第二部--巨蛇之島	軟體世界	59
14	X戰機	松崗	56
15	魔法門外傳I--星雲之謎	軟體世界	50
16	鐵路A計劃中文版	電腦休閒世界	38
17	德軍總部	精訊	33
18	三國演義	軟體世界	30
19	三國志II中文版	第三波	28
19	魔法門III--幻島歷險記	軟體世界	28

本月票選活動中獎名單

高雄縣・江銘仁　高雄市・溫哲欽　台北市・林奕安
台北市・張辰先　台東市・黃冠傑　桃園縣・蔡立豹
雲林縣・湯貞忞　台北市・王輝鑾
台中縣・吳國彰　高雄市・林育翰

●以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本月焦點

天外劍聖錄

這個耗時十八個月才完成的巨大 RPG 工程，擁有複雜巨大的迷宮、完整的劇情、創新的戰鬥介面，甫一推出，便獲得了不少的迴響。到目前為止，不但連續三個月進入排行榜前十名內，本期則已逼近了 BEST5 的寶座，聲勢不可謂不大，且聽聽玩家們的意見……

《留言板》

還珠樓主式的離奇劇情，加上充實豐囊的對話，令人神往不已，最後和映雪妹妹竟沒有結果，真是……，期待II代的推出！

桃園縣　張明瑋

畫面頗佳，劇情也不錯，尤其是迷宮更是令人讚嘆作者的耐心——他的手指竟能持續這麼久的工作！

台北市　劉充中

為什麼敵人死後都是女人的尖叫聲呢?

台中縣　佚名

此遊戲開創了自製遊戲的新局面，唯一的缺點：迷宮太「大」了！

台北市　黃駿明

倚天屠龍記世界大公開之

倚天屠龍記

金庸

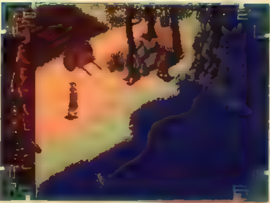
二、明教總壇

光明頂!!

熊熊聖火佑蒼生，為善除惡憑明尊，

唯我明教多豪傑，天下英雄莫敢當!!

光明頂上張無忌獨自一人排難解紛抵擋六大門派高手，可說是倚天屠龍記原著小說中最精彩的一段，本期的倚天屠龍記世界大公開，便是以光明頂為藍圖，建構出一個夢想中的武俠世界，看過光明頂的宏偉景觀後，你是否也有點心動呢？



在上期的 SUPER NEW FI-LES-- 倚天屠龍記中，編輯部首度為各位讀者報導了倚天屠龍記的製作消息並介紹了遊戲的概要。由本期開始，我們將針對倚天屠龍記的各部分來做更深入的探討，另外在本期的倚天屠龍記世界大公開中，製作單位為各位讀者呈現了明教總壇光明頂的景象，和上一期的蝴蝶仙谷比較起來，不但氣勢更為磅礡，而且在角色人物、房舍建築方面都充實了不少，讀者們也因而有緣得見明教教主與其手下的光明左右使、四大法王、五散人齊聚光明頂共商抗元大計的情形，小說中幻想的武俠世界也因此更為真實。

本期採訪倚天屠龍記製作小組的目的，主要是想了解遊戲的劇情走向。衆所皆知，金庸的小說向來以劇情豐富、描寫人物細膩取勝，讀者看起來莫不覺得津津有味、回味無窮，尤其倚天屠龍記更是金庸小記中結構最嚴密、出場人物最多、劇情最為曲折的一部。但是一本小說，或是一部電影，基本上都是一部「看」的作品，如果要把它改成電腦遊戲，其最大的目的應該是讓玩家能「玩」得高興才對，倚天屠龍記的製作小組在製作遊戲時，就是以把一個「好玩」又不失原著味道的遊戲呈現給大家為目的。

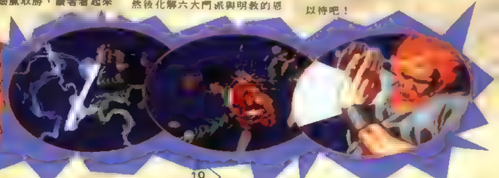
遊戲的劇情是由主角張無忌的父母--張翠山夫婦因不願吐露義兄謝遜之所在，在六大門派的逼迫下，當場自盡而亡開始。而痛失雙親的張無忌又為一蒙古士兵的毒掌所傷，身染寒毒絕症，生命所剩不多。而玩家就是在這樣的背景下承擔了主角張無忌一生艱鉅的任務--首先要設法將寒毒解除，然後化解六大門派與明教的恩怨，進而解開倚天劍與[illegible]、最後再與其至愛一起歸隱江湖。

類別	RPG
出版公司	軟體世界
容量	容量未定
發售日期	出版日未定

遊戲的旅程則由武當山開始，主角的遭遇將包括武當派裡知身世、少林寺前受屈辱、蝴蝶谷中求良醫、崑崙山行途不悔、百狼澗中習九陽、明教秘道悟乾坤、光明頂上抗六派，先救少林後武當、萬安寺中救群俠、靈蛇島上尋義父、新婚拜堂突生變、少林寺內屠獅會……等等，由於目前遊戲仍屬開發中的階段，因此到底會有多少段劇情仍未可知。

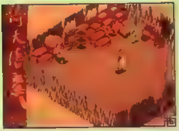
以目前的製作成果看來，倚天屠龍記所營造出來的遊戲效果的確驚人，雖然離正式出版還有一段時日，但絕對是一個可以期待的作品，至於遊戲是否會成為與小說同等的巨構，請勿先妄下斷語，暫且拭目以待吧！

精彩的過場動畫!!



劇情寫真 Part 1

蝴蝶谷中求良醫

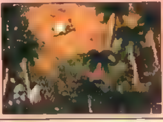


無忌中了玄冥神掌的寒毒後，與常遇春一起到蝴蝶谷求醫。一日，金花婆婆爲報蝴蝶谷醫仙胡青牛見死不救的殺夫之仇，以奇門怪法暗算崆峒派簡捷、華山派薛公遠、峨嵋派紀曉芙等人，並使其至蝴蝶谷求醫藉以刁難胡青牛，由附圖中可看出簡捷、薛公遠正因毒性入腦而大發狂鬬，而張無忌與楊不悔正在照顧紀曉芙。

百狼澗中習九陽

劇情寫真 Part 2

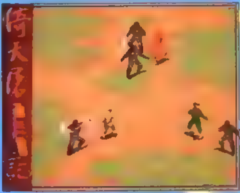
話說「驚天一筆」朱長齡爲了取得屠龍刀，設計誘騙張無忌說出其義父金毛獅王謝遜的下落，奈何百密一疏仍被張無忌所識破，倉促間張無忌因因緣巧合而來到幽谷中避難，並巧遇腹中藏有九陽眞經的百年白猿，在開刀治好白猿腹上的爛瘡後，張無忌不但習得九陽神功，自幼所中的寒毒也因此完全化解，眞是百年難得的奇遇。



超魄力的戰鬥場面

● 忽見老者手下鋼刀轉了半圈，方向突變，斜劈無忌肩頭。無忌向旁退開，只見斜刺裡青光閃耀，老者揮刀砍來。無忌喝道：「來得好！」橫身退開，噹的一聲響，這一刀砍在地上，一時火花四濺，塵土紛飛！

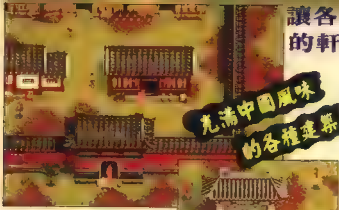
只見中間那人身穿僧衣，是個四十來歲的高瘦和尚，二名漢子分向左右躍開，身法迅捷，一團團劍花不斷地向那白衣和尚射去。無忌見那被圍攻的和尚武功了得，與兩名黑衣人久鬥不下，常遇春見了也驚異非常。●



軒轅劍

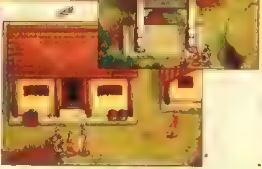
讓各位玩家期待已久的軒轅劍 2 出現了！

RPG迎向新世紀!!
馬上爲您發佈特報快訊!!



不知各位玩家是否還記得兩年多前，在國內自製軟體還不多，大部份電腦還是以單色螢幕爲主的時候，出現一個完全只支援 VGA 彩色螢幕的 RPG 遊戲，想起來了吧！那就是當初讓許多玩家驚訝於畫面的精美，由 DOMO 小組製作的軒轅劍。

這次 DOMO 小組再次動員所有的人馬，全力製作軒轅劍2，準備再給玩家一個強力的震撼！至於是如何強力的震撼，就讓我們一同來觀賞這次的軒轅劍2特別報導！



精雕細琢的軒轅劍2

軒轅劍2的各種房子，完全經過仔細的考查及研究，每一個畫面都是雕刻到最精美的地步！

建築物 各式各樣的房子

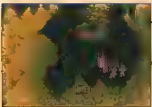
▼富有的民宅

◀武器店

◀樸素的民房

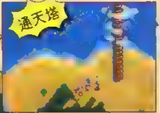
◀華麗的客棧建築

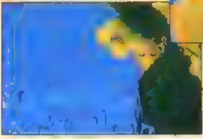
▶另一種風味的客棧



巨樹
一棵聳立在原野上的巨樹，裡面可能有重要的秘密喔!!

高到嚇人的塔
塔高到連雲層都看得見，不知要爬多久才爬得到頂？





驚人的大瀑布
一個壯觀的景色，整個瀑布還會往下流動。

二代的故事基本是延續一代的故事，但由於這兩年電玩界的變遷，玩家對故事情節要求提高，所以這次軒轅劍 2 對故事完全的加強。

劇情中有著許許多多的變化，而且人類不再是完全正義的，而妖魔也不再都是邪惡的。在遊戲中，妖魔有著七情六慾，也有著痛苦與哀傷，也許玩家為人類除掉一個邪惡的妖魔，受到所有人的景仰及擁戴，但以後到了一個妖魔村，會發現那個妖魔是他們的英雄，而玩家對他們而言，反而成了萬惡的壞蛋。

一棵神秘的巨樹，只要接近的人，都會無緣無故的失蹤，主角想找的一位人物也失蹤於此，主角要如何去尋找出秘密？

一座高聳入雲的塔，這是誰建造出來的？它到底有多高？而塔上的主人又會是誰？

軒轅劍 2 是由精彩的故事架構出來，而且為了配合故事，美工設計許多驚人的場景來搭配，高塔、巨樹，還有壯觀的瀑布，讓玩家除了感受到故事，還體會到整個事件的氣勢！

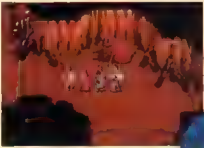
軒轅劍 2 的魅力！徹底的大分析！

軒轅劍 2 與其它的遊戲最大的不同點，就是它的畫面是完全營造出中國文化的風味，一個真正屬於我們自己的文化風味，在遊戲裡，從原野、城鎮、商店、民房到每一個細微的角落，都可看出製作小組在上面所花費的功夫，每一個地方都是經過仔細的雕琢，完全呈現一個古中國的世界在玩家的眼前。

雖然遊戲並不設定時代背景，但所有的服飾，房舍都是依據古代的風格設計，連屋內的擺設都是經過考證，連家庭都有貧富之分，只差沒有依據風水地理來擺設了。

遊戲中地下城的畫面更是配合各種氣氛而製作，有陰暗的礦坑、淹滿水的洞穴、野性的山寨。除了畫面外，聽說音樂更是襯托整個遊戲的感覺，緊張的音樂搭配著充滿危機的地下城，讓所有的玩家將心跳提升到最高點！

▼一座陰暗的礦坑



地下城

充滿魄力的戰鬥畫面！
漂亮的山水背景！

遊戲裡的戰鬥畫面是以中國山水畫法繪製而成，連怪物都和別的遊戲有著不同的風格。

據開發小組表示，這次遊戲的怪物不再是各打各的，它們彼此之間會互相支援，每一隻怪物都有自己的特性與習慣。

戰鬥時可用煉妖壺把怪物吸進來，然後必要時再把它放出來為你戰鬥，也可以把兩隻怪物加以組合，變化出一隻新的怪物，成為你的戰鬥伙伴。

使用法術時，必須先招喚媒介物；像如使用雷電攻擊，就要先使用招雲符，將雲招來，才能使用雷擊符。

每一段法術都是用動畫來表示，讓玩家體會戰鬥的緊張及魄力！

◀具有中國古畫風的敵人

▶山水畫的背景

◀驚人的戰鬥畫面

棒呆了！再看一次!!

▶生！符咒組成一個封字，封住妖妖的去向。

◀人的一擊，揮符咒往妖妖飛去。

▲符咒竟然要組合成一個字?!

充滿個性的角色

楊坤碩

個性剛烈的俠客，不愛說話，沉默寡言，但同伴有危險時會奮不顧身！不會使用法術，但擁有高深的武功技巧，戰鬥時是個可信任的好伙伴。

何 然

一個充滿正義感的青年，是整個隊伍的中心人物，和軒轅劍有著很深的緣淵，溫和的性格及肯為別人付出的個性，但由於涉世不深，常遭受欺騙而面臨危險！

江如紅

可愛活潑的女孩，由於從小居住於鳳凰塔上，對於世間一切事物都充滿好奇，略帶點調皮，是令大家又疼愛又頭痛的人物。

古月聖

對江如紅一見鍾情，因而要求加入隊伍。精通醫術，使用藥材製作出許多特效藥，對隊伍有莫大的幫助，但其身世似乎是個很大的謎。

軒轅劍2是由以上這些不同個性不同組合而成的冒險隊伍，他們要一起度過重重的難關，歷經各種不同的考驗，誰也不敢保證一路上是否會平安，而這趟旅途最後等待他們的又是什麼？各位玩家趕快取出塵封已久的刀劍，一同加入這場危險的妖魔之旅吧！

●遊戲裡的一角

物品簡介

一睹為快！

道具 動人的色彩

三百多樣物品，每一樣都有自己的圖形完全古色古香的風味。

三百多樣的物品

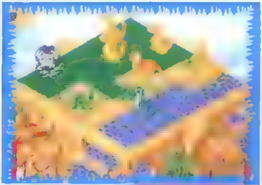
精緻的畫面 武器

各式各樣的中國古兵器，每樣武器也有著各式的造型，讓你能清楚的明白現在所持的武器是什麼。

神鬼 簡明的構圖

將神鬼收服於卡片內，必要時可放出來加入戰鬥。

恐龍世紀



恐龍世紀是龍翔工作室繼瘋狂醫院後又一嶄新力作，除了描寫恐龍與大自然環境的競爭搏鬥外，還加上了進化升級的要素以及對外對內及戰鬥，可說是一個擁有趣味風格的戰略遊戲

類　　別	戰略
出版公司	精訊資訊
容　　量	未定
發售日期	預定83年2月發行

恐龍世紀是一部以恐龍為主角的戰略遊戲，故事敘述在西元2100年時一位任職於國家科學院的古生物學家安妮，為了要解開恐龍滅亡之謎，於是搭乘新發明的時光機器前往一億年前的洪荒時代展開恐龍探險之旅，而當主角安妮目睹了恐龍在其它種類生物的威脅之下瀕臨絕種危機時，便決定挺身而出保護恐龍，並進而帶領恐龍兵團和外來生物對抗，希望如此能使恐龍逃過滅亡的命運。

一般而言，國外進口的戰略遊戲在設計上均十分詳細、真實，可惜這一類的遊戲對於大部份的國內玩家而言實在是太複雜、太困難了。針對於這一點恐龍世紀特別簡化各項操作手續及指令，總計大約只有十個指令，而且所有操作均可用滑鼠完成（包括密碼輸入及遊戲選項在內），再加上詳細而完整的中文提示訊息，相信大部份的玩家大概都可以不用看說明書即可開始玩遊戲，盡情享受戰略遊戲運籌帷幄的樂趣，而不必再受那些麻煩又囉唆的戰略資料的折磨。

在這個遊戲裡，除了有160種不同特性的部隊及數十種不同性質的地形可以考驗玩家的用兵智慧之外，其恐龍進化系統及孵蛋時間，都還得傷點腦筋才能作出最佳決定的，因為在本遊戲一開始時玩家只能操縱主角安妮一人，玩家必須盡力保護散落於各地的恐龍蛋，以使其順利孵化，而這也是增加恐龍數目的唯一方法。

而恐龍在作戰後，當經驗值累積到一定點數之後，便可以進化成不同種類的恐龍，而其挑戰性就在於孵蛋或進化的過程中玩家都必須決定所要孵化或進化的恐龍種類，有些恐龍雖然戰力不強，可是一旦獲得再進化的機會後便可以升級成極具威力的恐龍類型。相反的另有一些恐龍雖然剛開始玩時威力較強，但是後續發展性卻較差。此外，若選擇水生恐龍雖然在水裡具有絕佳的作戰能力，但是卻再也不能上陸戰鬥，因此到底要孵化出什麼恐龍？或是要進化成什麼類型的恐龍？這些都是當玩家在玩本遊戲時所必須面臨到的智慧考驗。

恐龍世紀是龍翔工作室繼瘋狂醫院後的第二部作品，持續了前作輕鬆幽默的遊戲風格，恐龍世紀還多了一份考驗玩家智力的要素，尤其在由電影侏羅紀公園帶起了一片恐龍熱之後，恐龍世紀應算是趕搭這部熱潮列車的第一部遊戲作品，至於是否能獲得戰略玩家的青睞，恐龍的魅力實在不可以等閒視之。

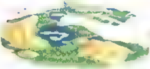
製作群檔案

陳威治

O型金牛座，程式設計師，也是龍翔工作室的組頭，曾任電腦玩家雜誌特約作家，是「玩而優則寫」的典型人物。作品有「銀河艦隊」、瘋狂醫院等。

郭靜慧

B型雙子座，遊戲企劃，曾任護士一職，瘋狂醫院的劇本便是出自其手中，和陳威治先生兩人可說是GAME界難得一見的夫妻檔，很令人羨慕哦！



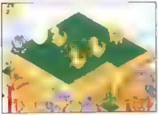
古生代的遊戲背景——恐龍活躍的舞台！

恐龍世紀共分爲：三疊紀、侏儸紀以及白堊紀三個時期，每個時期又分爲六個任務；在不同的時代中玩家將面臨完全不同的敵人，在二億多年前的三疊紀中恐龍才剛誕生，他們所面臨的第一個危機是來自當時統治地球的古生物族群，唯有打敗這些古生物兵團之後恐龍才能在地球上得到生存的空間。到了一億多年前的侏儸紀恐龍已經主宰了地球上大部份的區域，但是卻又面臨了來自於哺乳類的威脅，這些哺乳動物頭腦好、動作靈活，專門偷襲恐龍蛋及小恐龍造成恐龍的第一次滅亡危機。如果玩家能使恐龍渡過侏儸紀的危機，則到了白堊紀後期恐龍將面臨到外星兵團及外星怪獸的聯合攻擊，這次的攻擊將是空前激烈的，唯有一流的戰略人才方能帶領恐龍軍團平安渡過這次滅亡危機。

一部嶄新的恐龍文明由此展開！

佈陣！

遊戲的地圖採用45度斜向立體的視角，畫面上可移動的範圍是7×7格，除了主角安妮外，剛開始只有一隻巴氏龍助陣，安妮必須保護恐龍蛋，才會有更多的恐龍參戰。



升級！

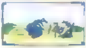
戰鬥中獲得經驗點數累積達255點時便可升級，第一次升級時有五種分支的選擇。

孵化！

過關可將拾獲的恐龍蛋交由爺爺來孵化，孵化的恐龍寶寶也有五種選擇。

戰鬥！

戰鬥畫面採用目前戰略遊戲極爲流行的橫向動作對戰動畫來表現，卡通造形使恐龍不再是那麼的可怕。



勝利！

安妮帶領的恐龍軍隊順利擊敗強敵，向建立恐龍新文明的目地又跨進了一大步！

製作群檔案

賴駿豪

O型魔蠍座，遊戲美工，是一個標準的恐龍迷，光是「侏羅紀公園」便買票進場看了四次，毅力驚人哦！

李淵祥

O型白羊座，遊戲美工，是一個很乖巧的青年，在你看到雜誌的同時，他一定正在努力刻圖，很可憐哦！

武狀元--黃飛鴻

軟體世界 都有別於時下傳統武俠故事情節的創作，在遊戲中玩者將扮演一代宗師——黃飛鴻，讓您…好好享受的快感。

在看完中國大陸武術冠軍李連杰所飾演的黃飛鴻系列電影後，是否會有一股令人血脈賁張的衝動呢？在劇中李連杰以其深厚的武術底子和精湛的演技演活了黃飛鴻之後，也讓大家對這位清朝末年的傳奇人物有了更深一層的體會和認識。在清末民初這個充滿內憂外患的年代裡，能出了這麼一位憂國憂民且熱愛民族的一代武師，雖然對於腐敗的滿清政府未能有力挽狂瀾的作用，不過他對於當時民不聊生的社會可說已盡了不少心力，也替我們爭回了不少的民族尊嚴。

經過前幾期雜誌的介紹之後，想必大家對此遊戲一定有相當程度的了解了。在這裡，我們再針對本遊戲的各系統再做更深入的探討：

遊戲畫面與和笑傲江湖一樣是採45度斜向立體的視野，不過武狀元--黃飛鴻（以下簡稱黃飛鴻）的畫面可是用多重的高度系統所組成的，不像時下需變化高度的遊戲是以切換畫面的方式來表示的，比如說：要從一樓下到地下層時，只是又換了另一張圖而已，玩者較難體會出那種立體的感覺，而黃飛鴻中所採用的多重高度系統，玩者在同一個畫面就可看到主角從二樓飛身而出，落地後繼續再戰，或是從橋面上戰到河底下，使得其戰鬥的真實感大增。

打鬥方面是採用即時的對戰系統，據作者表示：此模式比回合制更能展現出主角出神入化的武學造詣，如展現黃飛鴻的成名絕技佛山無影腳、五郎八卦棍、十字拳等，而其武打招

圖像式的操作介面

類似 Sierra 公司冒險系列遊戲的介面，將之融入 RPG 中，相信玩者操作起來會更加的便利。

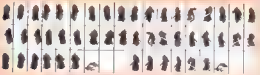
細膩的分鏡畫面

殺人不眨眼的山賊。

妖言惑眾的白蓮教徒。

每個敵人的動作皆由高達二十幾張的動畫所組成，如此細膩的分鏡所展現出的效果，使玩者有如在欣賞一部動作影片般。

獐頭鼠目的忍者。



仗勢欺人的清兵。

式則是以組合按鍵的方式使出。敵人也再不是視死如歸的死士了，而是會視情況〝落跑〞的正常人了，當你要追打敵人時，可要注意有些輕功特別好的敵人，否則可是會追得上氣不接下氣哦！

再來談談黃飛鴻中所採用的時間系統，除了天色會隨時間的消逝而改變外，更加入了打雷下雨等諸多自然因素，因此玩者在玩此遊戲時，將可很明顯的感受到傍晚和黎明、天晴或是陰雨天之間的差異，完全符合真實世界的天氣、時間變化狀況。而場景的填充物更是豐富，舉凡屏風字畫、碗盤、書櫃桌椅等，日常生活中看得到、用得到的東西大部分都可看到。而這些東西可不是擺著好看的，只要你拿得動的都可拿走，而且當欠缺〝盤纏〞時，還可以將你拿到的東西變賣掉，換點銀子救急一下。此外當你移動這些東西時，常常會有意想不到的驚喜，比如說：當你移動水缸時或提盤子時，有許多重要的東西就藏在其中，玩者可要睜大眼睛仔細觀看哦！

黃飛鴻是程式設計師——倪自強的處女作，可以看出作者在設計此遊戲時，各方面都力求真實，好讓玩者能更深入的融入黃飛鴻的世界裡。據可靠消息指出，十二月十一日讀者便能目睹本遊戲的全貌了。

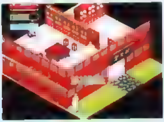
扣人心弦的精彩劇情

憨厚的黃飛鴻，還是曾受少女喜愛的。

「神功護體」？難得你們還[illegible]

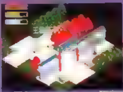
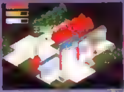
今天一定要揪出採花賊！

沒有兩把刷子的，聽到此名號，還是走為上策。

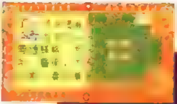

這傢伙心懷鬼胎，又要做壞勾當了！

可惡！竟敢在此生產鴉片。

名聞遐邇的「佛山無影腳」

奇門遁甲之九五真龍



吞食天地原製作羣[illegible]力作，[illegible]

- 類型：RPG
- 出版公司：軟體世界
- 容量：[illegible]
- 發售日期：預定12月3日

一年多前，當吞食天地Ⅰ初上市時，以其簡便的操作方式和家喻戶曉的三國武將事蹟，迅速攻佔了玩家們的心靈。一時之間，除了創世紀中聖者在British大陸的冒險故事外，曹操、孫權與劉備間精彩絕倫的三雄爭霸過程也成為玩家之間最熱門的話題，有關吞食天地系列的各項攻略、心得與秘技更是散見於多期軟體世界雜誌中。而吞食天地Ⅱ至今仍高居排行榜的第一名，更可見其餘威之可怕。

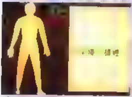
然而，在休閒軟體技術日趨進步，遊戲題材也日趨多樣化的今天，不免令人產生懷疑，在以三國故事為題材的遊戲日漸增多之後，難道遊戲設計者就找不到其它構想了嗎？難道以中國五千年悠久的歷史，除了諸葛臥龍外就找不出其它傑出的軍事家了嗎？難道玩家們除了練功、尋寶外，就不想從遊戲當中學到一些有用的知識嗎？這一切的疑問，經過吞食天地製作群的縝密思考後，決定賦予遊戲新的生命，在將中國傳統的五術觀念與膾炙人口的"[illegible]皇帝"——朱元璋的故事結合之後，終於產生了一個新的遊戲，那就是奇門遁甲之九五真龍。

朱元璋能由一個皇覺寺的小和尚，搖身一變成為大明的開國皇帝，其過程的傳奇頗為耐人尋味。有人說他是"真命天子"，天生就是"皇帝命"；有人說他是運氣好，有個文曲星轉世的大才軍師劉伯溫從旁輔佐，又獲得徐達、常遇春等大將的支持，才得以開創大明的百年基業，無論你相信與否，且讓我們一起來看看奇門遁甲之九五真龍的遊戲內容吧！

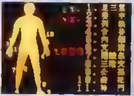
故事描述元末天下大亂，玉皇大帝為了拯救蒼生，特派遣五爪金龍下凡另創一個王朝，而素與五爪金龍不合的青龍為了爭功，也下凡間"攪局"，於是玉帝另派紫微星、左輔星、右弼星投身凡間，並伺機協助金龍完成使命，一場王位爭奪戰就此揭開

一窺中國科學的奧秘

長久以來，中國有關五行八卦，針灸醫療方面的觀念始終給人一種玄妙難懂的印象。奇門遁甲之九五真龍中特別加入了中國傳統命、卜、象、醫、山五術的觀念。這五術便包括了諸如易經、八卦、經絡學、針灸學、方劑學、神農本草經、忍術、奇門遁甲……等方面的知識，除了附有詳細的圖文解說外，遊戲中的人物也會以深入淺出的方式為你詳細解釋這些知識的緣由，讓你能夠以最輕鬆的方式建立對於中國科學的觀念，並融入精彩的遊戲世界中。



↑想知道經脈與人體健康的關係嗎？答案就在遊戲中！



↑人的身上居然有這麼多穴道，今天終於開了眼界！

↑五行八卦與自然界的關係可是一門大學問呢！

↑世間蛇毒千百種，且聽老夫說分明！

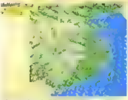
★雙龍爭霸，連玉皇大帝也要傷腦筋啦！

序幕。在遊戲中你所扮演的正是身負救國救民重任的天使（玉帝派遣的使者），面對各式各樣的挑戰，你必須尋獲劉伯溫擔任你的軍師，再配合驍勇善戰的諸位將軍從旁協助，能否成爲所謂的〝眞命天子〞，就看你個人的能耐了！

整個遊戲共分爲五個章節，包括有明皇出世、神算伯溫、雙龍會戰、黃袍加身、南征北討等，每個章節都有其所必須完成的任務。基本上，奇門遁甲之九五眞龍的遊戲進行方式仍舊承襲自吞食天地系列，但因爲加入了五術與醫療的觀念，使得這個看似簡單的遊戲更加富有趣味性和豐富的變化性，值得玩家們細細品味。

你想對博大精深的中華文化作更進一步的了解嗎？你想在尋寶練功之外，多學習一些課外常識嗎？或者，在玩過了衆多以三國故事爲背景的遊戲後，你是否想知道劉伯溫到底是如何的神機妙算？徐達、常遇春、花雲、陳友諒等又有多少不爲人知的英雄事蹟呢？如果這些答案都是肯定的，歡迎你來試試這個頗富特色，並榮獲本屆金磁片角色冒險類銀牌獎的 RPG——奇門遁甲之九五眞龍，共同感受逐鹿中原，爭霸天下的快感吧！

遼闊的地圖畫面



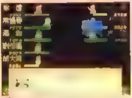
▲壯觀遼闊的中國地圖

遊戲中的地圖共包括55座城池，範圍遍及全中國各地，且繪製的手法較吞食天地系列更爲精細，讓你在查閱時更爲方便。

更多樣的陣形變化與策略運用

遊戲中提供了較吞食天地Ⅱ更多的陣形變化和計謀種類，可讓你充分體會「一夫當關，萬夫莫敵」的成就感。

▲更多樣的計謀，擊敗敵軍[illegible]



▲大水沖倒龍王廟，不[illegible]

▲讓你見識什麼叫做「[illegible]」的滋味！

▲全隊散開，準備迎戰！

錯綜複雜的迷宮

▲[illegible]

遊戲中有許多山洞與秘道，其複雜程度較吞食天地Ⅱ有過而無不及，缺乏方向感的玩家們，請準備好你的紙和筆，以免在蜿蜒曲折的迷宮中走失啦！

一技在身·看病不求人

▲只要點數夠，療傷不必看人臉色！

在奇門遁甲之九五眞龍中新增了一項〝醫療〞的功能。只要你擁有足夠的醫療點數，即使隊友不幸陣亡，也可親自爲其起死回生，再也不必爲尋找救命〝仙丹〞而勞碌奔波了！

大戰略 II —世界戰役篇

風雲起，山河動，令全人類心悸的第三次世界大戰終於爆發了！

出版公司：漢堂
需要容量：10MB以上
發售日期：未定

採用較一代更遼闊、更細膩的地圖畫面，作戰方式也改以集團對抗的模式，並支援數位化語音，讓人更能體會戰場上風雲詭譎，瞬息萬變的肅殺氣氛。另有多位「妖嬈美麗」的女性副官擔任你的幕僚工作，這或許也可算是遊戲作者的一種巧思吧

數年前，當由遊樂器移植至電腦的遊戲大戰略出現在市面上時，曾經刮起一陣不小的戰略遊戲旋風，經漢堂公司將其中文化，並推出資料片後，更是與三國志系列並列成為SLG的經典之作。

多年以後，作者對此款為了充實遊戲內容，更積極製作大戰略II，希望以嶄新的面貌，將大戰略中的戰爭世界再次呈現在玩家面前。

故事的背景設定在波斯灣戰爭結束六個月後，美國為了防止伊拉克軍事強人海珊的核武發展計劃，再度聯合多國部隊，向伊拉克發動第二次的「沙漠風暴」行動。而以色列與巴勒斯坦雖於近期達成和平協議，但由於回教基本教義派的強烈反對，使得原本趨於緩和的中東局勢再度陷入緊張。俄羅斯與其聯邦在經濟瀕臨崩潰，政權岌岌可危的情況下，又因北方四島問題與日本爭得面紅耳赤。另外，中共和英國也因為香港問題鬧得很不愉快；歐洲方面，德國在統一後，因無法妥善解決隨之而來的社會問題，再度分裂成兩個國家，再加上新納粹主義的死灰復燃，使得德國再度向外展開侵略。在各國都不願妥協的情況下，終於爆發了第三次世界大戰！

在遊戲中，你所面對的將不再是單一的敵人，而是由好幾個國家組成的軍事聯盟，同樣的，你也可和許多目標相同的盟友一起併肩作戰。此外，勝負的判定也不再是以將敵軍趕盡殺絕為目的，隨著所選擇國家的不同，你也會有不一樣的作戰任務。舉例來說吧！在波斯灣戰爭中，如果您扮演美軍，祇要配合美軍的戰略，以步兵佔領某些戰略要點，任務便算成功。

值得一提的是，為了提高本遊戲的戰略模擬特質，大戰略II更增加了一項新的「外交」指令，由於是採用「集團對抗」的模式進行遊戲，因此各軍事聯盟之間也須經常召開各項軍事會議。您可以藉此要求他國提供軍事援助，甚至大玩遠交近攻、合縱連橫的策略，讓您充分享受「不戰而屈人之兵，決勝於千里之外」的成就感。

為了提高戰爭的真實感，遊戲中更加入了許多數位化的音效，例如當敵機展開空襲時，便可聽到飛機震耳欲聾的引擎聲和炸彈爆裂聲，當坦克對地面進行大規模攻擊時，也可聽見柴油引擎的怒吼聲和隆隆的砲擊聲，讓你有若置身槍林彈雨的戰場中。

這是一套根據當今世界局勢設計的戰略遊戲，可算是一套富有軍事預言色彩的「現代啟示錄」，世界武力均勢的版圖能否在你手中呈現另一番嶄新的風貌呢？

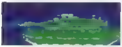
大戰略2遊戲之畫面

短兵相接，進入戰鬥場面

NEW FILES

尖端武器大會師

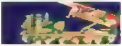
在大戰略Ⅱ中，許多相當先進的武器都陸續登場亮相，可滿足模型迷和戰略遊戲迷們對新型武器的好奇心，以下僅列舉幾項著名的武器略做介紹：



[illegible]豹[illegible]主力戰車（LEOPARD 2）：為德軍目前的主力坦克，使用120mm光膛砲。最高時速可達72公里，其射控系統為目前同級坦克中最優良者。
- ＊主武裝：120mm砲
- ＊副武裝：機槍
- ＊作戰能力：300

2.挑戰者主力戰車（CHALLENGER）：目前為英國主力坦克，使用120mm光膛砲。最高時速可達56公里，其裝甲防護系統為目前同級坦克中最優良者，曾在波斯灣戰爭中有優良表現。
- ＊主武裝：120mm砲
- ＊副武裝：機槍
- ＊作戰能力：350

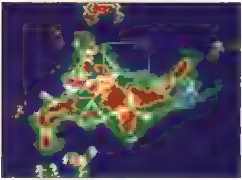
3.[illegible]獵鷹垂直起降戰鬥機（AV-8）：為英國所開發的戰鬥機，以其優異的垂直起降性能聞名全球。除制空戰鬥力強外，還可掛載火箭彈進行地面攻擊。
- ＊主武裝：AIM-9型空對空飛彈
- ＊副武裝：機槍
- ＊作戰能力：100



4.多管[illegible]發射系統（MLRS）：為美國砲兵部隊所使用的武器，全長6.97公尺，寬2.97公尺，最高時速可達64公里。其主要武器為227mm火箭，並可配掛核子彈頭，對地面部隊可造成相當大的殺傷力。
- ＊主武裝：227mm火箭
- ＊副武裝：無
- ＊作戰能力：200

令人耳目一新的大地圖

大戰略Ⅱ將一代中320×200 16色的EGA畫面改成640×480 16色的VGA畫面，此外將每個區域的地圖均為一代的16倍大，因此色彩更富層次感，玩家查閱時也更加方便。



風情萬種的各國副官

大戰略Ⅱ中的副官們已不再是純供觀賞用的「花瓶」了，她們不但各個美艷動人，並且擁有不同的屬性，對於您的戰爭的勝敗也具有決定性的影響呢！讓我們一塊來爭睹她們迷人的丰采吧！

中國副官

具有典型東方美的中國女性。在外交及知能上受東方思想限制而偏低，但在服從性上則相當高。

外交能力	2	魅力	6
知能	4	服從性	10

蘇聯副官

豪邁壯碩的北方女子。擁有獨立自主的生活能力與主見，在外交與知能皆有相當高的能力，但在魅力與服從性則略微偏低。

外交能力	6	魅力	4	知能	5	服從性	4

德國副官

擁有日耳曼血統的北歐女性。在知能方面有相當高的領悟力，此外在外交、魅力、服從性上也有其一定的水準，可說是典型的德國女軍官。

外交能力	8	魅力	8	知能	10	服從性	8

此外，還有來自美國、日本、英國、法國、伊拉克等國的副官，各具特色，等待你一一來見識。

聖經 中文版

BIBLE BUILDER

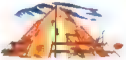
有"書中之書"美譽的聖經（Holy Bible）已在全世界被譯成一千三百多種文字發行，單就中文聖經而言，自一八一四年第一本中文聖經出版以來，平均每年售出四百萬本，聖經的驚人發行量在全球出版史上無出其右者，而以聖經故事爲主體的腳本，更以文學、歌劇、電影等面目呈現在世人眼前，而今 EverBright Software 將之以電腦教育軟體面貌發行於世，實爲宗教與電腦首度結合的創舉。

您或許曾看過電影史上極享盛名的經典名片，如霸王妖姬（DAVID AND BATHSHEBA）、羅馬帝亡記（THE FALL OF ROMAN EMPIRE）、十誡（THE TEN COMMANDMENTS）、出埃及記（EXODUS）、所羅門王（SOLOMON & SHEBA）、天人焚城錄（SODOM AND GOMORRAH）、巴拉巴（BARABBAS）、浪子（THE PRODIGAL）、萬王之王（KING OF THE KINGS）……不過，你可知道，這些電影的題材都來自於聖經這本書。

而今，EverBright Software 以聖經章節爲題材，製作 Bible Builder 這套軟體問世，將聖經著作推向資訊快速的今日，而中文化的訊息對國人而言，則更具親和力，嚴格說來，Bible Builder 的難型實屬電腦教育軟體，欲窺該軟體全貌，實應就聖經的寫作背景先有初步的了解。

聖經的全部著作自首卷創世紀（Genesis）以迄末卷啟示錄（Revelation）共有六十六卷，寫作時間前後共歷千六百年，在先後四十位執筆者中，有君王、王子、先知、詩人、哲學家，以及醫生和漁夫……大略與西元紀年前後的劃分一樣，全書分爲舊約與新約兩部分，均以耶穌誕生爲分界，其寫作題材包含了經書、簡言、詩集、書信、寓言、箴言勵志、歷史記錄……；撇開宗教的教義不談，其內容更囊括了文學、歷史、天文、地理，以及法律、哲學與倫理。就純文學的觀點而言，其優美的詞句、豐富的內涵，實爲文學上的一大巨擘。

建造巴別塔



▲嘿喲！你說的是那國話？

早期天下人的口音語言都是一樣，然而當時人們狂妄驕傲，欲建造一座城和一座塔，塔頂通天，以傳揚世人的名聲，因此神便變亂他們的口音，使他們的語言彼此不通，眾人分散各地，於是塔便停工無法再造，這就是有名的巴別塔的由來（巴別即變亂之意）。

▲一睹舉世聞名的法櫃模樣

外層以黃金打造的約櫃，又名法櫃（內置兩塊石版，其上寫有十誡），象徵神無上的威嚴，觸摸則死，約書亞率兵圍攻堅固的耶利哥城時，曾抬約櫃繞城七日，耶利哥城牆則應聲而倒。

亞伯拉罕獻子

▲老爸，你這是做什麼？

神聽亞伯拉罕的禱告，讓他在老邁的年歲裡得子，然而，神爲要考驗亞伯拉罕，卻要他把老年所得的獨子獻上作爲燔祭，正當他舉刀要殺他心愛的獨子時，神派天使阻止，並親自預備一隻公羊替代，創世紀二十二章記載這段戲劇性的故事，蘊藏「耶和華以勒」的奧秘（意爲神必預備），爲此信心的緣故，猶太人稱他爲信心之父；神則立他爲多國之父，並應許他的子孫多如天上的星、海邊的沙。

約拿傳道

爲了逃避神派遣到尼尼微城勸民悔改的差事，約拿搭上船隻逃往外地，不料遇上大風浪，後來船上查出此風浪是因約拿得罪神而起，於是將約拿丟入海中，風浪立即平靜，此時，神安排一隻大魚吞了約拿，三日後，神令魚將約拿吐在旱地上，再前往尼尼微完成使命。

▲好噁！！我去不就得了…

最後的晚餐

◀猜猜誰是出賣耶穌的猶大?!

耶穌受難前，以餅及葡萄汁分別代表耶穌立約的身體及血設立聖餐與十二個門徒坐席飲用，此為基督教聖餐的由來。在席間，耶穌除說明聖餐的意義外，也預言即將受難之事，並明指十二使徒中猶大以三十塊錢代價出賣耶穌，及彼得在當夜雞啼前，三次不認主之事。

毀滅所多瑪

◀別怪我沒警告你

所多瑪城內多行不義，罪惡深重，神決意以天火毀滅它，然而羅得卻蒙神喜悅，於是神派遣天使催逼羅得說，帶著你的妻子和你的兩個女兒出去，免得你因這城裡的罪惡，同被毀滅，不可回頭看，也不可在平原站住，要往山上逃跑，結果羅得的妻子卻因回頭張望而變成一根鹽柱。

博士尋找新生王

▼尋找新生王 跟著星星走，錯不了。

希律王在位時，有幾個博士從東方來，依天上明星的指引，來到耶路撒冷，晉見希律王說：「那新生王在那裏，我們在東方看見他的星特來拜他。」希律王聽了心裡不安，便心懷詭計，一面對博士說：「若找到那嬰孩，就回來報信，我也好去拜他。」一面下令殺害伯利恒城兩歲以內的男嬰。

基督降生

敘利亞巡撫奉令實施第一次"戶口普查"，所有百姓都要回到本籍，報上名冊，約瑟帶著未過門的妻子瑪利亞在回到本籍的途中到伯利恒城遍尋客店找不到歇腳之處，那時瑪利亞的產期已到，只好暫借客店中飼養牲口的馬槽，生下耶穌；而指引東方博士的明星，恰巧停在小孩出生地的上方，於是博士們獻上黃金、乳香、沒藥為禮。這就是聖誕節的由來。

▲一點薄禮不成敬意，請笑納！！

▼達文西的曠世名作，對人物的刻畫，表現極其細膩。

本套軟體的主要目的，在以寓教於樂的方式，讓玩者以輕鬆的方式，得見這本經典文學之作，其畫面以 640 X 350 VGA（或EGA）模式顯示，依 6 種不同等級採題庫選擇及拼圖方式在有限時間內進行，內含超過 70 個聖經問題，題庫內容包括章節題、故事題、地理題、音樂題……每道問題均配合相關背景畫面（畫面內也隱藏部份提示），而答對一題則可得到一片有部分聖經章節的碎片，當你拼好所有的碎片後，即贏一局；如果在碎片完全拼好前，即已知道該章節的出處，亦可直接以中文注音方式輸入正確的書名，亦贏一局，每贏 7 局還可獲上帝的武器來獲晉級，玩法相當簡易，不過，對於不曾接觸過聖經的玩者，面對這些題庫問題可就大傷腦筋了。所幸玩者仍可藉由錯誤嘗試之方式繼續找出正確答案。對宗教界及基督徒而言，這套軟體的問世，除更具親和力外更成為宗教與生活結合的又一佐證，而對一般玩家而言，更可以無需背負信仰包袱地一窺這本文學巨擘的堂奧。

▼國人常用的聖經版本

由左至右依序為中文聖經和合本、啟導本及現代中譯本

▶地方語言版本

客語聖經及台語聖經（即以羅馬拼音方式之白話文版本）。

絕地大反攻

REBEL ASSULT

絕地大反攻是盧卡斯第一套專為CD-ROM所製作的動作射擊遊戲，大量的電影動畫、全程的語音與數位化的音效、動作派的玩法體驗，帶領玩家重回星際大戰的電影世界中，進而展開一場場反抗帝國軍的戰鬥。

■發售日期：預定十二月下旬發行

在很久很久以前，遙遠銀河中曾經發生過一場文明戰爭……。叛軍的艦隊由隱密的基地中出發，迎面痛擊邪惡的銀河大帝，而獲得第一場的勝利。但是在「黑武士」的鐵腕統治之下，帝國並不會就此潰散。就在此時，有許多受到勝利鼓舞的年輕飛行員也紛紛加入叛軍的陣營，銀河中也因此燃起了一線自由的希望……

自X戰機大受好評後，松崗趁勢推出了資料片——帝國追擊戰，一時之間電影星際大戰成為玩家間最熱門的話題之一。然而，就在這股熱潮仍未斷之時，現在又有新戲碼要上演了，那就是——絕地大反攻。這次，松崗將帶領你投入另一場星際大戰——不斷地戰鬥與訓練自己的技巧，在帝國的攻擊下保衛塔圖音星球（TATOOINE）、於冰天雪地的霍斯星球（HOTH）挑戰帝國的陸軍，最後再突擊死星而展開一系列的激烈的大空戰。

絕地大反攻是盧卡斯第一個專為CD ROM所製作的遊戲，由於使用了超過300MB的容量，因此遊戲除了提供十五個任務、四種船艦外，還擷取了大量的電影畫面來製作過場的動畫，再加上數位處理的全程語音與倫敦交響樂團所演奏的電影音樂。另外，地形、船艦的詳實度也因3D圖形技術的處理而大為提高。

不同於模擬射擊類的X戰機，絕地大反攻是一個標準的「動作射擊」遊戲，征戰的過程中充滿了令人心驚膽跳的動作情節，除了在星球地表的峽谷上追逐敵艦外，玩家還能與帝國的戰士展開一場又一場的槍戰，或是在太空的隕石區中擊落一架架的鈦式戰機，當然，在完成這些激烈的任務之前，你必須得在峽谷中好好地訓練自己才行。

絕地大反攻是盧卡斯動員十人小組費時一年才完成的超級「大」作（容量大是也），因此所備配的需卡也「高」了一些。基本上，你必須要有一台CD ROM（廢話！），486 33以上的主機，4MB的記憶體，但還好遊戲對主記憶體的要求並不嚴格，也不必驅動任何記憶體管理程式便能順利載入遊戲，所以千萬別嚇壞了，有心的玩家還是趕快替你們裝備吧

變化多端的玩法

絕地大反攻是一套「動作射擊」遊戲，因此不同於X戰機模擬射擊的單一玩法，絕地大反攻在單一遊戲裡便提供了四種不同的玩法，在此一一為你介紹：

1. 尾追視角的地表空戰：

在此你可以在行星地表的峽谷中或峭壁旁與帝國的戰機展開一場追逐戰，除了感受呼嘯而過的快感外，適時的發射雷射便可將敵艦擊落。

○峽谷中的追逐戰，衆式戰機慘遭痛擊

○[illegible]空戰，享受模擬遊戲所感受不到的快感

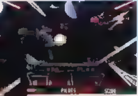
2. 俯瞰視角的投彈作戰：

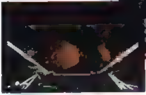
與第一種玩法類似，但改為俯瞰視角，你必須發射質子魚雷來破壞帝國的設施。

3. 座艙觀點的太空戰鬥

此玩法和X戰機相似，但模擬的詳實度卻大為提高，你必須與帝國的戰艦展開一場太空決死戰。

○[illegible]戰機





○[illegible]空戰，帝國重力[illegible]

4. 第三人稱的槍戰：

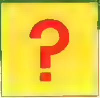
利用你手上的雷射槍好好的瞄準帝國的戰士，或閃躲迎面射來的雷射，順利的話你便能突破重重的關卡。

○[illegible]對[illegible]戰，請善用你的[illegible]

○[illegible]必須適時閃躲！

演出人物介紹

XXX



咦！這是誰？別傻了，就是你嘛！在絕地大反攻裡，你是一個來自塔圖音（Tatooine）星球的菜鳥飛行員，身為一個和天行者路克一樣勇敢的青年，一顆熾熱的心驅使你加入盟軍來對抗邪惡的帝國。

Darth Vader

[illegible]的[illegible]武士，帝國的邪惡化身。曾經拜Ben Kenobi為師，但後來卻受權力的誘惑而背叛其師，加入黑暗的帝國軍團。在可怕的帝國大帝旗下，他誓言要不計代價地將叛軍勢力徹底瓦解。目前帝國的終極武器——死星，是他手上最有力的一張王牌。

Ru Murleen

盟軍最年輕的司令官，由於過人的技藝與膽識使她的官階升得相當快。為了要把自身的技巧傳授給他人，Murleen替盟軍訓練新手飛行員。機智的Murleen頗有識人之明，她的眼光也獲得了朋友與衆人的尊敬。

Merrick Simms

Simms上尉是叛軍藍色艦隊的中隊長，由於在Dantooine一戰成名，使年輕的他迅速的晉升為上尉。「一個好的飛行員必須保持頭腦的冷靜。」Simms便是以此為座右銘來對抗帝國軍。

白浪忍者

Surf Ninjas

Capstone 公司繼小鬼富家Ⅱ後，又一橫向捲動之動作遊戲。不過此次主角可是具備了高強的拳腳功夫，不必再一路被追著跑了。

■發售日期：預定12月2日

遊戲的故事內容大概是述說：Johnny 原本只是一個愛衝浪的小伙子，後來繼承了酋長的王位之後，他首先要面對的就是邪惡的凱上校，由於凱上校並不讓位，因此他派出了惡貫滿盈的虎派忍者來阻撓 Johnny 繼承王位。在遊戲中你就是扮演 Johnny，你必須使用你的忍者功夫對抗虎派忍者的惡勢力，並解救被凱上校所控制的家鄉和解決小島居民的一些小問題，如此才能順利的繼承王位。

此遊戲和時下一些同類型的動作遊戲並不太相同，雖然在移動過程中，一樣會有一些小嘍囉出來阻礙你，但打倒他們並不是過關的唯一條件，你還需收集一些物品交給某些人如此才能打發他們順利過關。因此，必須注意觀看螢幕上出現的訊息，才能知道需拿什麼給某人和做某些事。比如說第一關中有個貨車司機會述說他的卡車貨尚未裝滿，因此你必須找些貨物讓他裝載；還有餐館中亦會有個傢伙會說除非他吃飽了否則他是不會離開的；而海灘有名衝浪者會要求你給他一罐蠟，好讓他來擦拭他的衝浪板，諸如此類的事在白浪忍者中相當多，亦是

流暢的動作表現

當你看到地上有漢堡、可樂時，如果生命力已所剩不多時，不要懷疑！馬上吃了它以補足生命力。

本遊戲過關的重點所在。此種加入解謎因素的動作遊戲，除了考驗你的反應力之外，還需動點腦筋才行，而不只是一直反反覆覆的打殺敵人，因此遊戲的耐玩度也增加了不少，可說是現今動作遊戲的新趨勢。

遊戲的背景畫面繪製得相當細膩生動，配色技巧也相當高明，每個場景皆使用一個畫面來顯示，因此，感覺相當的逼真多變，不會有重複的感覺。遊戲背景裡的建築物並不只是當襯托物而已，有些建築物和暗巷是可以進入的，且裡面常會有一些重要物品。而主角的動作和畫面捲動也很順暢，不會有遲滯的現象。

由於並沒有支援搖桿，因此移動、攻擊、撿拾丟棄物品全由鍵盤控制。主角攻擊的動作有正拳攻擊、側踢、跳踢，每種攻擊皆需兩個或是二個按鍵配合才能使出，剛開始玩時玩者可能會有點手忙腳亂，但過一陣子後必可迅速進入狀況，展開除暴安良的神聖使命。而和敵人對打時，如打中對方還會有精彩的吆喝聲，背景音樂聽起來也很有震撼力。

此動作遊戲可說結合了冒險和解謎的因子在裡面，而不只是殺殺小嘍囉再挑戰大魔王這種一成不變的模式，相信會帶給玩者另一番不同的感受。

優美絕倫的背景畫面

簡易的操作介面

由於綜合了一些冒險遊戲的要素，因此戰鬥途中你可發現地上會有些物品，每個物品皆有它的用途所在，你必須拿給需要此物品的居民，解決他們的問題。

[illegible]面。主角身上最多只能容納二樣物品

共有三種不同的困難度可供選擇，可滿足各類型的玩家。

西遊記外傳

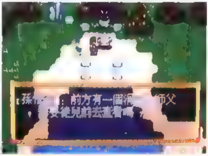
具有中國神話色彩的幻想式 RPG 作品，故事的結構沿用了西遊記的支架，但是在劇情方面卻有了極大的大轉變，玩家必須走過比西遊記正傳更艱險的道路，才能順利完成任務

歷經了八十一個劫難，走過了十萬八千里路，唐三藏一行四人，終於來到了天竺，取得了大乘真經，在這榮耀的一天，他們齊聚於天庭之凌霄寶殿，接受眾神的道賀及玉皇大帝封賜神位。

未料，正當玉帝欲封賜神位，以彰顯唐三藏及悟空等人的功績時，二郎神楊戩卻率先發言，認為唐僧一行人能順利取得真經回轉中原，若非沿途有各路神佛施予援手，此行絕難可成。況且以那孫悟空大鬧天宮一事，此去取經只可說為將功折罪，那有功績可表？

孫悟空這一聽那還得了？認為二郎神不該因為當初在天宮大戰時傷了他的哮天犬一事，到現在還耿耿於懷；更不該在此時抹滅了他的功績，扯他後腿。一時氣憤不已，顧不了眾神的阻攔，即與二郎神大打出手。兩人大戰了數十回合，二郎神漸感不支，而眾神皆不敢幫忙，深怕吃了悟空的金箍棒的悶虧。

突然之間，整個凌霄寶殿降下了萬道霞光，原來如來佛已到，悟空一看如來駕到，即不敢再放肆，如來佛一[illegible]得如此凌亂不堪，當即十分震怒，對著悟空說[illegible]



納收服你於五指山下，是為了讓你贖罪，這才命你隨著唐僧去西方取經，想不到你劣根性猶未根除，且三藏未盡到督導之責，看來你們的劫難仍未滿數，現在我將你們取得的大乘真經分散於下界，並命你們再下凡塵，受那塵世之害，只要你們能尋得所有的真經，也就是你們回歸天界的一天！」

相信每個人對西遊記的故事都已耳熟能詳，而其中孫悟空的機智勇敢、豬八戒的慵懶懦弱、沙悟淨的忠誠樸實，也鮮活的活在你我心中。

此次天堂鳥資訊將

傳統兵器重現江湖

西遊記外傳中諸神所使用的兵器真是千奇百怪，琳瑯滿目。舉凡斧、戟、鎚頭、釘耙、魔杖……等，還有各式各樣強度不同的防具，令人目不暇給，由此也可看出製作單位的用心。

NEW FILES

西遊記加以改編，希望能創造一個具有中國神話色彩的幻想式 RPG 遊戲，讓每個人都有機會隨著孫悟空他們去降妖伏魔，闖過那十萬八千里路的窮山惡水，使我們能有自己的遊戲可玩。

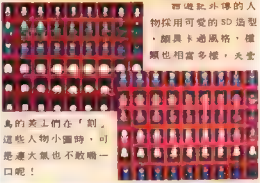
西遊記外傳是一個綜合了諸多特色的遊戲，在平時原野行走部份採用了全螢幕捲軸模式，使人一目瞭然，並給人一種壯闊遼遠的感覺，且有許多危險重重的地下迷宮等待你去歷險。出場的人物及妖魔更有數百個之多，在整個故事結構方面加入了古中國四大神州的場景，舉凡高山、河流、村鎮和王城等，一應俱全，讓你滿足探索未知的欲望。

另外，在戰鬥部份，採用橫向捲軸立體視角模式，不管是在原野或地下迷宮之中，隨時隨地都有可能爆發戰鬥，此時原本平面俯視的畫面即自動切換成戰鬥模式，希望能給每個人一種身歷其境的感覺。

當然了，西遊記本身是一部神怪小說，裡面充滿了各式各樣的仙法妖術，所以在遊戲的製作過程中即加入了許多頗具特色的大型法術。當你施展法術時，你會看見一隻巨大無比的神龍從天而降，並吐出熊熊烈火，或是能變化出千千萬萬隻孫悟空的天罡分身幻影大法，精彩的效果將即時呈現在螢光幕上，而難纏的妖魔也馬上向你俯首稱臣。

西遊記外傳簡易的操作介面和曲折動人的劇情發展，即使是初次接觸 RPG 的朋友也可輕易上手，讓我們一起進入西遊記外傳的世界中[illegible]

可愛逗趣的人物造型



西遊記外傳的人物採用可愛的 SD 造型，頗具卡通風格，種類也相當多樣，夫堂鳥的美工們在「刻」這些人物小圖時，可是連大氣也不敢喘一口呢！

[illegible]

精彩的戰鬥畫面

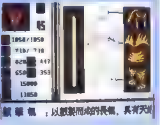
遊戲中有多種法術可供使用，且都具有相當不錯的視覺效果，可讓人感受到類似西遊記中神魔大戰的強大震撼力。

大鵬妖獸，這个超[illegible]要求饒？

[illegible]

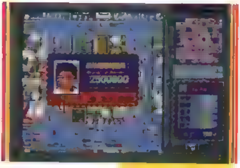
充滿古意的人物視窗

人物視窗中的各項屬性均以中文顯示，配上各種佛教的圖騰，頗具中國風味，且人物目前所穿戴的護甲與兵器用圖也會一併呈現，可收一目瞭然之效。



巴士帝國

巴士帝國是一個集「模擬城市」與「鐵路A計劃」兩者之大成的國產策略模擬遊戲，遊戲的目的是帶領玩家投入一場巴士路權的爭霸戰，藉以考驗玩家的經營手腕，整體而言，可說是國內自製遊戲中類型、風格皆相當獨特的作品



■類　　別	策略模擬
■出版公司	光譜資訊
■容　　量	2MB
■發售日期	12月20日發行

喜愛模擬城市及鐵路A計劃的玩家請注意，繼坦克大決戰之後，光譜資訊將以大衆運輸業爲主題，讓你坐上巴士公司總經理的寶座，投入一場生死存亡的路權爭霸戰中，面對著車輛、路線、票價、廣告等重重挑戰，如何拓展領域？如何擊敗對手？一切將全取決於你的經營策略！

在20世紀的現代都市中，大衆運輸與都市發展有極巧妙的互動關係，如何利用這種關係使公司獲利成長，正是巴士帝國的設計重點。

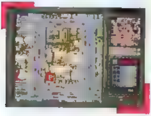
在遊戲中，玩者可藉由區域運輸帶動社區發展，進而使自己的路網範圍成爲賺錢的黃金地帶。

路線安排及站牌設立是巴士公司經營的首要項目，在遊戲中一家公司至多可以擁有16條路線及數百部公車，好的路線既能提高載客率（增加營收），又能節省油料（降低開銷）及使乘客快速抵達目的地（提高民衆滿意度）。車票與車廂廣告是公司的主要收入來源，你可以分別調整每一條路線的票價與廣告定價。

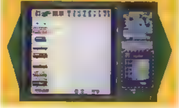
和模擬城市及鐵路A計劃不同的是，因爲數家競爭公司的加入，使玩者不再是孤獨地建造一個城市，更由於路權的設計，使這場經營戰愈加激烈。路權就是道路專營權，當任一區的住民對某公司的滿意度超過一定水準，即授與該公司本區的道路專營權，其他公司不得在此設站，路權會以該公司的代表色標示於人行道上。當你發現在你聰明的經營下，你的顏色已漸漸佈滿全市，相信會有類似一圓統一全國時的快感。

巴士帝國是一個百分之百的中文遊戲，畫面設計運用了640×480的高解析度模式，車輛、建築、人物都表現得十分細緻。在操作上，幾乎所有動作，都可以用滑鼠完成，可算是十分方便，喜愛策略遊戲的讀者們，不妨來試試以你的經營手腕，是否能建立橫跨全市的巴士帝國。

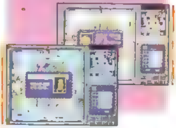
巴士帝國的畫面風格與模擬城市頗爲相似，另外還加入了類似鐵路A計劃的策略因素，最主要的不同是所經營的是以巴士爲主要交通事業。



在決定了巴士路線後，就要選擇車輛，隨著年代不同，你可以買到由九人座到八十人座的二十餘種巴士，除載客量外，每種巴士在速度、耗油量、舒適度、折舊率及污染度等項目上也均各有特色。



在公司經營的一般事務上（貸款、保險、各種報表等），都有專業人員爲你作評估報告，另外加入了許多特殊事件，如車禍、公會理事長選舉、司機罷工等，增加了許多趣味性。



超級越野賽車

Network Q rac Rally

■類　　別：[illegible]
■出版公司：[illegible]
■容　　量：[illegible]
■發售日期：預定12月下旬發行

數位化處理的圖形，突破傳統模擬遊戲 3D 幾何圖形繪圖技術的瓶頸，搭配衆多的天候與地型變化狀況，可讓玩者有宛如置身眞實的賽車競技場的感覺。另有多種世界知名的車種與你同台競技　爲喜歡賽車模擬的玩家們提供另一項不錯的選擇。

一般來說，賽車遊戲大致可以分爲兩大類型：一種是平面繪製的方式，著重在精巧的繪圖和背景上，不過這種作法所得到的臨場感較差；另外一種則是以 3D 圖形繪製，來呈現出立體的效果，例如 EA 公司所出品的人車一體。然而，這種設計方式在畫面上是以幾何貼圖來組成，缺點是無法呈現出較細微的圖形。

目前，由 EURO PRESS 公司所設計的賽車遊戲一超級越野賽車便嘗試運用高度的程式技巧，企圖突破這個賽車遊戲在 PC 上的表現限制。

超級越野賽車中所有的圖形都是經由數位化處理而得來的，因此不管是道路、風景，或是其他車輛，基本上由螢幕上所看到的畫面，和坐在眞實的駕駛座上所見的相去不遠。另外 EUROPRESS 也試著將樹木、汽車等圖形以圖點的方式儲存起來，而把較大的圖形，如像道路、背景等，則以幾何多邊形的方式儲存起來，如此來處理大量的圖形資料，便能加快遊戲進行時的流暢度。

在超級越野賽車中，玩家必須經歷各種路況，包括柏油路面、沙地、泥濘地、碎石路等；還可能遇到雨天或下雪的天氣狀況。而所有這些條件，都會影響到此段賽程中的成績表現。

玩家的任務，就是賽完九三年最艱鉅的一段越野賽車的路程　英國的賽程。比賽的挑戰性很高，如果你覺得太難了，別擔心！只要你有聲霸卡或 Adlib 卡，就可以請電腦伙伴在你耳邊提醒你應變的措施。

整體來說，超級越野賽車提供了玩家　場極具眞實感和臨場感的越野車賽，但如果沒有高速的電腦，效果便會多少打些折扣，但若你恰好擁有 486 的電腦，你將會得到令人意外的臨場感，讓你彷彿置身於眞實的賽車場一般！

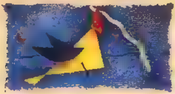
遊戲允許玩家自行選擇參賽車種，登場的名車計有 TOYOTA CELICA、FORD ESCORT COSWORTH、LANCIA、MITSUBISHI、SUBARU 在內，而 EROU PRESS 在設定這些車種的性能和特性時，也盡可能地模擬得與實際車種一樣。

FORD ESCORT COSWORTH

TOYOTA CELICA

變化多端的賽車旅程

在長途跋涉的越野賽程，除了要有強勁的對手外，完整天候況狀變化與地形影響因素也是不可或缺的，否則刺激感便會大爲下降哦！



新片動向

提供國內出片

12月份

2 日 ●大海戰資料片-戰場編輯（軟體世界）
類型 模擬 售價：360 元

●白浪忍者（軟體世界）
類型：動作冒險
售價：未定

8 日 ●獵鷹出擊（電腦休閒世界）
類型 模擬 售價 540 元

9 日 ●武狀元 - 黃飛鴻（軟體世界）
類型：RPG 售價 未定

15日 ●蓮花跑車（電腦休閒世界）
類型 模擬 售價．400 元

6日 ●陸空戰將資料片-戰術行動（軟體世界）
類型．模擬 售價：未定

17日 ●第一次世界大戰（軟體世界）
類型：戰略 售價．未定

8日 ●電子魚（電腦休閒世界）
類型：模擬 售價：540 元

20日 ●巴士帝國（光譜）
類型：策略 售價．未定

23日 ●聖經中文版（軟體世界）
類型 教育 售價．420 元

●銀河飛將-私掠者（軟體世界）
類型 模擬冒險
售價．未定

25日 ●美少女戰記（新藝）
類型：RPG 售價．499 元

29日 ●幻境工作室（電腦休閒世界）
類型：工具 售價．600 元

30日 ●奇門遁甲之九五眞龍（軟體世界）
類型：RPG 售價：未定

中旬 ● 國志山（第三波）
類型．RPG 售價 未定

●十面埋伏（精訊）
類型：戰略 售價：未定

下旬 ●冥界幻姬（天堂鳥）
類型：RPG 售價：未定

●超級卡曼翠資料2狂濤計劃（松崗） 類型．射擊模擬
售價：未定

●妙探闖通關 大腳哈利之謎（松崗）
類型 冒險 售價：未定

●銀翼戰記（松崗）
類型．射擊模擬
售價 未定

●馬路英雄（宏申）
類型：動作 售價：未定

●叢林戰爭（精訊）
類型：戰略 售價 未定

●歌劇魅影（第三波）
類型 冒險 售價：未定

●阿卡尼亞傳奇（第三波）
類型：RPG 售價：未定

●鐵路大亨豪華版（第三波）
類型：策略 售價：未定

●西遊記（熊貓）
類型：動作 售價．未定

●封神榜（大新）
類型：動作 售價：590 元

●超級越野賽車（台灣晶技）
類型：模擬 售價．未定

83 年 1 月份

上旬 ●反斗智多星（軟體世界）
類型：冒險 售價．未定

●銀河飛將軍官學校（軟體世界）
類型：模擬 售價：未定

中旬 ●中華職棒資料片（軟體世界）
類型：運動 售價：未定

●救世聖主（軟體世界）
類型 動作角色扮演
售價．未定

●高速小霸王（軟體世界）
類型．動作 售價．未定

下旬 ●絕地大反攻(CD ROM)（松崗）
類型：動作＋模擬射擊
售價：未定

●戰神魅影（台軟）
類型 戰略 售價：未定

2月份

中旬 ●幻影魔界（天堂鳥）
類型．冒險 售價 未定

3月份

下旬 ●貂神（天堂鳥）
類型 戰略 售價：未定

未定

●天使帝國 II（大宇）
類型．戰略 售價．未定

●軒轅劍 II（大宇）
類型：RPG 售價．未定

●軒轅劍外傳（大宇）
類型．RPG 售價．未定

●蒼穹末世紀（大宇）
類型．戰略 售價．未定

●中國十大名妓（天堂鳥）
類型：RPG 售價：未定

●魔龍紀事（天堂鳥）
類型：RPG 售價：未定

●齊天大聖（台軟）
類型．RPG 售價 未定

●花非花（弘龍）
類型．智育 售價：未定

●魔武王（佳帝安）
類型．策略 售價．未定

●名戰 國篇（佳帝安）
類型 未定 售價 未定

●SYDICATE（軟體世界）
類型 戰略 售價 未定

●鹿鼎記（軟體世界）
類型：RPG 售價 未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

● 創世記 7 - 銀色種子（軟體世界）
類型：RPG　售價：未定
● 海豹特遣隊（軟體世界）
類型：模擬戰略
售價：未定
● 黑暗太陽之破碎大地（軟體世界）
類型：RPG　售價：未定
● レジオナルパワ 2（琪珊）
類型：策略　售價：未定
● SUPER 大戰略 VI（琪珊）
類型：策略　售價：未定
● 勇者鬥惡龍 III（精訊）
類型：RPG　售價：未定
● 帝國的野望（精訊）
類型：戰略　售價：未定
● 魔島戰記（漢堂）
類型：戰略　售價：未定
● 默示錄--神爭之戰（微波）
類型：RPG　售價：未定
● 龍騎士 III（微波）
類型：RPG　售價：未定
● 歡樂大卡通（軟體世界）
類型：智育　售價：未定
● 銀河飛將 私掠者 語音資料片（軟體世界）
類型：模擬　售價：未定
● War Lord II（軟體世界）
類型：戰略　售價：未定

軟體世界雜誌　1993・12月號

SCHEDULE

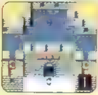
1	WED	
2	THU	● 大海戰資料片 戰場編輯　● 白浪忍者
3	FRI	
4	SAT	
5	SUN	
6	MON	
7	TUE	
8	WED	● 軟體世界雜誌出刊　● 鐵鷹出擊
9	THU	● 武狀元 黃飛鴻
10	FRI	
11	SAT	
12	SUN	
13	MON	
14	TUE	
15	WED	● 雪花跑車
16	THU	● 陸空戰將資料片 戰術行動
17	FRI	● 第一次世界大戰
18	SAT	● 電子魚
19	SUN	
20	MON	● 巴士帝國
21	TUE	
22	WED	
23	THU	● 聖經中文版　● 銀河飛將私掠者
24	FRI	
25	SAT	行憲紀念日　● 美少女戰記
26	SUN	
27	MON	
28	TUE	
29	WED	● 幻境工作室
30	THU	● 奇門遁甲之九五真龍
31	FRI	

預定

中旬
● 三國志 III
● 十面埋伏

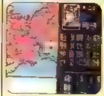
下旬
● 冥界幻姬
● 歌劇魅影
● 銀翼戰記
● 馬路英雄
● 叢林戰爭
● 西遊記
● 阿卡尼亞傳奇
● 鐵路大亨豪華版
● 封神榜
● 超級越野賽車
● 妙探闖通關 大腳哈利之謎
● 超級卡曼契資料片 2 狂濤計劃

● 遊戲記憶代號 ●



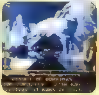
音效 A/S
顯示 V
類型 角色扮演
售價 [illegible]90元

（[illegible]總線）



音效 PC喇叭
顯示 M/V
類型 歷史模擬
售價 980元

（第 波）



音效 A
顯示 M
類型 戰略
售價 4[illegible]元

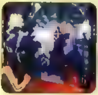
（[illegible]）

音效 A
顯示 [illegible]
類型 角色扮演
售價 4[illegible]元

（[illegible]）

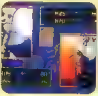
音效：A/S/M
顯示：V
類型 角色扮演
售價 [illegible]元

（[illegible]）



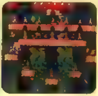
記憶體 2MB
音效 A/S/M
顯示 [illegible]
類型 角色扮演
售價 [illegible]元

（軟體世界）



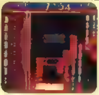
音效 [illegible]
顯示 V
類型 角色扮演
售價 [illegible]元

（第 波）



音效 [illegible]
顯示 [illegible]
類型 益智
售價 [illegible]元

（第 波）



音效 A
顯示 [illegible]
類型 益智
售價 [illegible]元

（第 波）

萬里長城-邊城奇俠

1 龍魂科技的創業之作，此遊戲標榜有著輕鬆好玩又不可錯的特色。突破六萬字的對白，將中國歷史上的故事，傳說表達得淋漓盡致，隨遊戲附贈近邊自貞的攻略地圖，為相當有「份量」的中文RPG遊戲。

信長之野望II中文版

2 以日本戰國時代為背景的戰略遊戲，正式改成中文版推出。遊戲中有著數百個具有不同的個性的武士，使得遊戲更富變化性，最多可供四人同時征戰，且有五種不同的難易度可供選擇，中文的訊息顯示相信玩者可更深入的融入遊戲中。

火車大戰略

Transarctica

3 [illegible]ilmarils公司有特題材的 戰略遊戲。遊戲中最重要的就是「煤」，它不但是火車的動力來源和戰勝敵人的戰利品，更是買賣物資的「資金」。為了增強實力，你必須到各處進行交易買賣以賺取更多的資金，以添購具有各種不同用途的車廂配備。太陽是否能重新照耀地球讓人地恢復生機，全看你的努力了！

風塵三俠-金箭使者

4 漢堂觀天外創意舞後，推出另一風格迥異的中文RPG。此遊戲的劇情相當幽默逗趣，擺脫了傳統武俠遊戲給人較嚴肅正經的感受。主角、敵人完全採用可愛的SD造型，遊戲中並有驚人的動畫，是一較上乘內涵的國人自製遊戲。

性感戰士

SEXYFIGHTER

5 在[illegible]間相當著名的私立明星高中裡，由於學生玩某種夢幻遊戲，而打開了通往冥府之路，[illegible]多學生因此被惡靈附身，而美亞因[illegible]迷[illegible]不知的前往學校中。是一個融合冒險及紙牌遊戲種種特性的RPG，可說是現今遊戲的新趨勢

魔法門外傳II-黑暗魔君大反撲

DarkSide of XEEN

6 魔法門[illegible]，[illegible]的任務，[illegible]後還可和魔法門外傳I－星雲之謎合併成為一套新的遊戲。數百項全新的任務，傾巢而出的新怪物，動聽的背景音樂，精彩的結局動畫，相信會帶給玩者另一番不同的感受。

五域之戰

Challenge of The Five Realms

7 在遊戲[illegible]的[illegible]。在父親被邪惡的巫師擊斃後，你必須在有限的時間內，指揮您的隊友拯救這個世界。此遊戲還提供自行繪製肖像的編輯模式，可讓玩者創造出自己心目中的理想人物，而複雜的地圖讓喜愛RPG的玩者又有得忙了。

跳躍小頑童

CANYON CAPERS

8 此遊戲的玩法相當簡單，只要將有關的珠寶，[illegible]全部收集之後就算過關。為一適合[illegible]的[illegible]益智遊戲。

腦筋急轉彎

THINK CROSS

9 在此遊戲裡你必須動動你的大腦，在有限的時間內設法將一些相同的物品碰在一起消除之，直到全部消除完畢就算過關。具有眾多的關卡，為

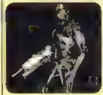
● 遊戲配備代號 ●

[illegible]

音效 [illegible]
顯示 [illegible]
類型 動作冒險
售價 [illegible]
（電腦休閒世界）

記憶體 [illegible]
音效 A S M G
顯示 [illegible]
類型 角色扮演
售價 [illegible]元
（軟體世界）

記憶體 [illegible]
音效 [illegible]
顯示 [illegible]
類型 模擬
售價 [illegible]元
（軟體世界）

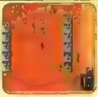


記憶體 [illegible]
音效 A [illegible] M
顯示 [illegible]
類型 模擬
售價 [illegible]
（軟體世界）

音效 A [illegible] M
顯示 E/V
類型 戰略
售價 360元
（軟體世界）

音效 A/S
顯示 V
類型 角色扮演
售價 490元
（[illegible]）

記憶體 [illegible]
音效 A/S
顯示 V
類型 冒險
售價 [illegible]元
（第三波）



音效 [illegible]
顯示 [illegible]
類型 戰略
售價 [illegible]
（軟體世界）

音效 [illegible]
顯示 M V
類型 角色扮演
售價 400元
（漢堂）

用戰時一個不錯的選擇。

爆笑海底城

ROBOCOD COP

10 這遊戲[illegible]你所扮演的是名叫詹姆斯龐德的魚，水族館裡，你必須粉碎[illegible]邪惡的陰謀。共有九個任務供你去執行，[illegible]具有特殊的伸縮裝置為遊戲的特色所在

叛變克朗多

Betrayal at Krondor

11 此遊戲的劇情是由國外著名幻想小說作者所撰寫，且人物全部皆由真人所扮演，而充滿動感的戰鬥系統，更有如在欣賞動作片一般。細膩的畫面、簡易的操作界面、精彩的劇情，相信 Dynamix 公司的首部 RPG 是不會讓玩家失望的。

陸空戰將語音資料片

STRIKE COMMANDER — SPEECH PACK

12 此[illegible]專供陸空戰將主程式使用，且還要有聲霸卡或相容的語音卡。如此，過場劇情、與僚機的通訊，或擊中敵機時，皆能聽到精彩動聽的語音哦！

魔鬼終結者2·末日審判西洋棋

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY CHESS WARS

13 為[illegible]將魔鬼終結者Ⅱ的人物、劇情與西洋棋相結合的遊戲。具有眾多遊戲背景可供選擇，棋子在相廝殺時還會出現各種不同的動畫，而電腦的棋力、下棋風格、思考時間皆可自行設定調整。

沙場風雲

A LINE IN THE SAND

14 為[illegible]以波斯灣戰爭為故事背景的戰略遊戲。具有沙漠風暴、聖戰、圍堵以色列、外交等多種真實的歷史戰況或可能爆發的戰爭，遊戲中充滿了各式各樣的新式武器和各種作戰部隊，使得遊戲的真實感和複雜度更增添了不少。

時空異變

15 遊戲的故事[illegible]在未來，[illegible]武器防具除傳統的刀槍[illegible]外還有光能武器。具有[illegible]個不同文化的世界且各有各的特色。為[illegible]工作室繼[illegible]後又一 RPG 力作。

遺產-古堡驚魂

THE LEGACY REALM OF TERROR

16 畫面採 3D 視窗，且具有多達八位各種不同身分和屬性的人物供你選擇。在遊戲中你必須深入令人毛骨悚然的[illegible]古堡，和一堆噁心的鬼怪戰鬥和解開一些神祕的謎題，以重建您快樂的家園。

仗義遊俠 II

Paladin II

17 玩者可控制遊俠等九種不同職業的人，具有 20 種難度不一內容迥異的任務待你去執行，亦可自行創造新任務。具有此時的戰鬥系統和效果驚人的[illegible]畫面，為一帶有角色扮演色彩的戰略遊戲。

大陸傳奇

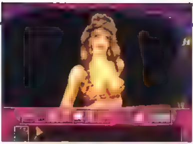
ISHAR II

18 遊戲採用 3D 冒險界面和[illegible]的戰鬥系統，而故事情節則延續自水晶[illegible]伊斯[illegible]古城傳奇中。採用 24 小時制人色會隨著時間變化，戰鬥時還可變換隊形及具有地圖[illegible]小功能，遊戲場景亦相當具有變化性。

新GAME俱樂部

／何布

提供您國外遊戲最新情報



嗨！各位讀者大家好！由於與在美國的TODAY連絡上出了一點問題，因此本月的新GAME俱樂部暫時由我何布操刀來為各位讀者效勞一番。由於在下對國外遊戲公司動態的了解並沒TODAY那麼清楚，因此只好就筆者手邊剛拿到的幾個新GAME來為各位做一個大略的介紹，還要請各位多多包涵，並不吝惜的給予指正。好了，廢話少說，趕快進入正題吧！

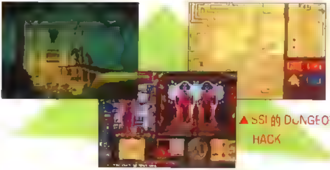
▶巨蛇之島資料片－銀色種子

說到**ORIGIN**，目前大家最關心大概是創世紀8的消息，不過這個由LORD BRITISH親自主持的超級大GAME目前仍未到正式發行的階段，倒是由華倫史貝特製作的創世紀7－－巨蛇之島出了任務資料片－銀色種子。和黑月之門的資料片美德試煉場一樣，玩家在載入銀色種子之後，除了保留原先巨蛇之島的遊戲內容外，還會多出五個新的任務，任務主要的目的是

▶SIERRA的幻想空間6

讓玩家尋找神奇的銀色種子，藉以栽種出一棵均衡神木（TREE OF BALANCE）來拯救混亂的蛇島世界。當然，除了提供額外的劇情外，銀色種子還能修正巨蛇之島中的一些BUGS，並提供了自動餵食、自動開鎖的熱鍵功能，以及便於管理鑰匙的魔法鑰匙圈等。另外，還有許多失落已久的神兵利器也都能在資料片中找到，至此玩家在巨蛇之島的旅途也就更為無往不利了！

各位筆里迷所期待的幻想空間6終於出版了，這次筆里又因為參加電視節目而獲得兩週的意外之旅，除了享受香豔刺激的假期外，筆里還必須想辦法征服九個動人的美女。而**SIERRA**為了使幻想空間6成為筆里系列中內容最人、劇情最長的一部，在遊戲中塞入了更多的笑話、謎題與場景。據其製作人Al Lows表示，由於遊

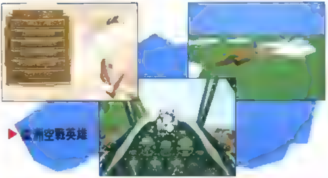


▲SSI的DUNGEON HACK

戲使用了更多的場景與物品，加上謎題的設計也更爲複雜，因此6代可說是系里系列中最難的一部，相信這對喜歡冒險遊戲的玩家來說，也不會是個好的消息！

DUNGEON HACK 是 **SSI** 旗下的 DREAMFORGE 工作室（魔界召喚的工作小組）所製作的一個類似魔眼殺機的 RPG。SSI 自從魔眼殺機III敗在 **WESTWOOD** 的 LANDS OF LORD 手下後，這次大概想靠 DUNGEON HACK 扳回一點面子，因此只要細看 DUNGEON HACK，你便可以發現這個遊戲除了保留了原先 **SSI** 出品的 RPG 人物屬性設定縝密的優點外，還加上了許多 LANDS OF LORD 賴以擊敗魔眼殺機III的特點，諸如詳盡的自動繪圖系統、方便的物品管理介面等等。當然，除了這些英雄所見略同的設計外，比較不同的地方是 DUNGEON HACK 是以單人隊伍來進行遊戲。然而在創新的部分，DUNGEON HACK 做到了提供完整的迷宮參數調整功能，玩家能自行設定迷宮的層數、怪物的數量與強度、幻象牆與陷阱的多寡等等，

爆笑的奇妙大卡通▲



▶歐洲空戰英雄

這倒是前所未有的驚人設計！

DYNAMIX 自從智育遊戲奇妙大百科的新穎玩法大受歡迎後，這次想給各位來點新鮮的——奇妙大卡通，其基本的玩法與奇妙大百科類似，但所有的工具、角色都使用了卡通造型，再配上看似荒誕不經但卻有原理可循的物理常識，以及可愛爆笑的動畫與音效，使整個遊戲玩起來的感覺與看有趣的卡通沒有兩樣，隨時令人有意外的驚喜，雖然很有趣，但要完成這一場場的卡通爆笑劇，還得靠身爲玩家的你好好的傷傷腦筋，充當導演一下才行。

DYNAMIX 的另一個遊戲歐洲空戰英雄，也是將頗受好評的前作——太平洋空戰英雄加以推陳出新的模擬傑作。同樣描寫二次大戰空戰，但戰場卻轉移到諾曼地海灘到柏林間的歐洲大陸，你可以選擇參加德軍、英軍或美軍陣營來與投身歐戰舞台的王牌飛行員對戰，遊戲也準備了二十幾種飛機來供你選擇，當然你也可和太平洋空戰英雄一樣投入歷史任務，筆者手邊的手册竟多達 220 頁，製作群所下的考據功夫由此便可見一斑。另外製作人 DAMON SLYE 宣稱歐洲空戰英雄的模擬詳實度將超過太平洋空戰英雄，不知眼尖的模擬玩家們是否已經看出其間的差異了呢？

CORTEL VISION 宣稱他們所製作的新遊戲 LOST IN TIME 是一部「互動動作冒險電影」，這個由 NCA 的工作小組所設計的冒險遊戲使用了大量的真人影像來扮演遊戲中的角色，身爲主角的你將穿梭在過去、現在、未來三個時空中，試著解開你所繼承的祖屋之謎，爲了讓一切容易一些，遊戲還提供了解答提示與地圖顯示的功能，基本上 LOST IN TIME 應該是一場懸疑「電影」，將由 SIERRA 代理發行。

好了，拉拉雜雜地說了一堆，也該做個總結了。基本上，由於聖誕節快到了，因此在美國勢必有許多強片會趕在這個月上檔，相信玩家們最關心還是創世紀 8 的消息，如果沒有意外的話，將在下個月爲各位讀者刊出創世紀 8 的報導，請拭目以待。對了，如果有任何詢問新 GAME 消息的問題，請郵寄到高雄郵政 28—34 號信箱新 GAME 俱樂部收，將由駐美作家 TODAY 在本專欄上答覆，有問題的讀者，請趕快動筆哦！

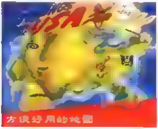
新GAME熱報

/GEMINI

$\frac{(\text{想像力}+\text{趣味性})^2}{\text{容易上手的操作介面}}\times\text{幽默}+\quad=\text{山姆}+\text{麥斯}$（一隻兔子加上一隻狗？）

等一等！我們現在是上數學課嗎？也不對啊！這算是那門子的方程式！既沒有X、Y也沒有 sin 、 cos 。不過上面的這方程式可說是Lucas 公司另一冒險大作妙探闖通關－大腳哈利之謎（Sam & Max hit the road）的最佳寫照哦！近年來逐漸在冒險市場上大放異彩的Lucas 在推出了年度冒險鉅作瘋狂時代之後，於今年的耶誕節又將推出了另一冒險遊戲，也就是接下來要介紹的遊戲--妙探闖通關--大腳哈利之謎，這個遊戲有什麼與衆不同的地方呢？且聽本人一一道來。

妙探闖通關是以美國著名的漫畫主角爲主要人物所設計出的一個嶄新的冒險遊戲！在妙探闖通關中玩家所操控的正是山姆（Sam）和麥斯（Max）（不過嚴格說來的話麥斯在遊戲中應可算是一項物品！）。在遊戲中山姆和麥斯受到上級長官的指示後，得知在馬戲團中有隻原先被冰凍起來的大腳神秘失蹤了！而山姆和麥斯的任務便是把這位〝大腳先生〞給找回來。於是山姆和麥斯便展開了調查的工作。山姆和麥斯的調查地點千奇百怪，遍佈了整個美國大陸，不過玩家大可以放心，因爲在移動上只要超出了一定範圍，便會出現一張美國地圖


方便好用的地圖

，上面會標示出山姆和麥斯目前可以前往的地點，玩家只要在想要前去的地點輕輕的按一下就可以了！而這些地點也是豐富，像是世界最大的毛線球啦！泡在水中的高爾夫球場啦、秘地區等等。

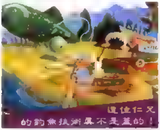
當然了!Lucas所出的冒險遊戲最教人欣賞的幽默對話和令人噴飯的點子也是同樣的層出不窮！舉例來說吧！在開頭的動畫中玩家可以看到山姆和麥斯在一次的任務中帶回了一個〝人頭型〞的定時炸彈（因爲是某個機器人的頭！），對於這麼一項危險的物品，他們的處理方式是把〝它〞丟到大街上去。理由是：反正大街上不會傷到任何人--任何他們所認識的人！

哦！對了，還有一項值得一提的是Lucas 的操作介面改了！全圖像顯示的操控介面使得親和力大增，只要玩家移動游標到某一物品上，馬上就可以知道該物品可否使用或是拿取，使得遊戲的進行更加方便順手，而談話的指示也變成了一張〝嘴巴〞，當玩家與某人物談話時，話題便會自動在螢幕的最下方以圖形顯示出來，使得玩家的對話範圍更

卡通式的開場動畫

妙探闖通關——大脚哈利之謎

可以大大的加大了！雖然有人鍾情於 Lucas 的舊式文字組合介面，但換換新口味也是不錯。


這位仁兄的釣魚技術真不是蓋的！

至於遊戲的音效方面而言，只要玩過（或看到過）瘋狂時代的玩家就可以知道，在瘋狂時代中充滿了各式各樣的特殊音效，所以囉！在妙探闖通關中依然少不了這些創造遊戲最佳效果的大功臣。舉凡汽車緊急轉彎的聲音、槍聲、馬戲團中各式各樣的特殊音效都有著良好的配音，使得妙探闖通關整體遊戲更加鮮明生動！

為何這些物品會飄起來呢？

再剛進來談談這遊戲的其他小地方。首先要說到的是它的保護方式（Lucas 以往都是把遊戲保護融入遊戲中），然而這次的保護方式一定會使玩家會心一笑！玩家可以由附圖中看到遊戲的保護是用一種幫山姆或麥斯著裝的方式來完成！當保護出現時，玩家便得依照上面的頁數，再幫其中一人著裝完成，然後就可以通過保護了，很可愛吧！

再則遊戲中玩家可以在不同的地方玩到另外與整體遊戲無關的多種小遊戲，如著裝遊戲（幫山姆或麥斯著裝）、高爾夫遊戲、著色遊戲、公路車賽以及一種國內較少見的遊戲--car bomb（曾經出現在宇宙傳奇V中，不過在宇宙傳奇V中炸的太空船）。哦！對了！還有就是遊樂場中常見的打地鼠遊戲。這種小遊戲雖然與遊戲無關，但是像是car bomb就可以提供玩家打發時間用，倒也是不錯的貼心設計。

各式各樣的休閒小遊戲

總之，妙探闖通關提供了一個充滿了美式幽默的世界供玩家去探索，遊戲中的每一個環節都充斥著趣味性，瘋狂時代的玩家們，可別錯過了這一個要瘋狂的遊戲哦！

新GAME熱報

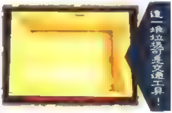
/曾昭奇

也許有些記性好的玩家會記得七年前有個純文字的冒險遊戲 **Zork** ，現在它的續集**Return To Zork** （以下簡稱 **RTZ** ）以多媒體遊戲的姿態重回 PC 遊戲界，光是磁片版就有全程語音的功能，光碟版則再增加結合真人扮演的 3D 動畫，由純文字遊戲搖身一變為多媒體，**Zork** 系列的進步不可謂不快。

當我打[redacted]，看了一下說明書，全程語音"！慘了！原以為又是一個吃硬碟空間的怪物，仔細查閱後，發現 **RTZ** 全部共佔了23MB。這個數目多數玩家應都尚可「忍受」，INCFOOM能以如此的空間做出全語音的遊戲，可見他們在壓縮語音資料的技術上已獲得突破。另外值得一提的是 **RTZ** 對音樂與音效硬體方面的充份支援，在語音卡中聲霸卡一向居於王者的寶座，但與其相容的音效卡也有不少的市場，可是這些X

多彩精緻的繪畫。

霸卡往往在面對硬體要求較嚴格的遊戲時便成了啞吧， **RTZ** 特別考慮到這一點而為聲霸卡相容卡也寫了個別的驅動程式，再加上原本為聲霸卡準備的兩個驅動程式（SB& SBP），以及 PAS、PAS16 Disney Source、Ultra Sound、Ad-Lib Gold，大概市面上較知名的音效卡都網羅在內了，音樂則有MPU-401 相容的 MIDI ，玩家們可得豎起耳朵準備迎接 **RTZ** 帶來的聽覺震撼。



這一塊拉扯器是交通工具！

由於大多數的玩家可能都不知道有關**Zork** 的淵源，引導玩家融入 **RTZ** 的重任就落在遊戲手冊的肩上了。 **RTZ** 的安裝手冊先以十分詳細的方式告訴玩家如何將 **RTZ** 植入硬碟，README檔中也有解釋每個檔案功能的詳細資訊。遊戲手冊中製作小組以英文字母 A～Z來描述**Zork** 這個世界的一切，包括有怪物、法術、歷史、地理、環境等，光就遊戲手冊來說就是一本難得的佳作，也間接的為 **Zork** 系列提供了一個好的開

重返魔域

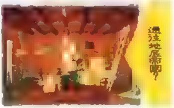
始。

再來談談 RTZ 的操作介面，它是目前市面上所有文字立體冒險遊戲中具有最高智慧的圖像式介面，首先玩家在選定物品清單中的某樣道具之後， RTZ 提供了一個全螢幕的詳圖與一小段文字說明來讓您仔細觀察這項道具，另外在選擇使用某項道具之後，出現的是動畫式的圖像視窗，一般讀者並不太能了解，舉例來說：當玩家由物品清單中選取小刀，動畫視窗會出現 4 個小方格，有一個圖是一雙手不停的將物體放回褲袋中，表示不使用小刀，另一個是一雙手不斷將物體丟到地上，表示丟棄小刀，還有一個人以小李飛刀的標準姿勢不停的擲出小刀，表示以它攻擊其他生物，最後一項是以放大鏡不停的檢視該物品，功能如前所述，若將小刀指向其他物體使用，則會依功能不同出現其他動畫視窗，有切割、挖掘等等……比起SIERRA 以五個 ICON （圖像）或Lucas 以 9 組動詞含糊帶過， RTZ 是在不增加玩家進行遊戲的負擔之下以更明確的方式來使用遊戲的道具，更以動態視窗方式開啓操作介面的新頁。

全語音的 RTZ 很可能令許多玩家在未接觸之前就已望之卻步了，雖然這項功能爲非英語系國家的玩家帶來些許的不便，但 RTZ 有補救措施，進入遊戲之後主角身上有一台現實世界帶過去的錄放音機，它可不是裝飾品，主角可用它來錄下與每一位NPC的對話內容，隨時都可反覆播放，等於是一本會說話的筆記簿，再加上一台底片用不完的照像機與通過密碼測試後拿到的摘記，玩家可以輕易的記錄下任何重要的訊息而不怕有遺漏。

Zork 是一個時空交錯的世界，有衣著現代的NPC，也有妖精、巨人等神話角色，在如此的次元中當然玩家得把自己原有的思考模式轉換一下。整個遊戲中冒險地城可分爲三大部份：兀鷹河谷、西寶伯鎮與 Zork 的精華與重心所在地下世界，謎題的解決是有順序的，在一個全然陌生的世界就得靠您善用手邊的物品了。

RTZ除了請了 25 位專業人員錄製的全程語音之外，其音效也相當具有水準，MT 32 優良的配樂更讓玩家沉浸在危險而又不確定的氣氛中，片頭畫面中猙獰詭異的語音開場白絕不輸給創世紀的 Guardian ，這個新型態的文字立體冒險遊戲，不！是語音立體冒險遊戲適合每一位擁有語音卡的玩家到Zork的世界一探究竟。



新 GAME 熱報

/KEVIN

在一個雷電交加的夜晚，一位不平凡的年輕人正默默聆聽他的宿命：「該是告訴你真實身份和血統的時候了，雖然我們在這兒隱姓埋名生活了這麼久，但我們實際上是來自另一個時空的人。我們的種族曾經擁有一種無比的力量變換形體（ Shapeshift ）。然而，在很久以前，發生了一場正義與邪惡的鬥爭。雖然邪惡的一方被消滅了，但我們的人也幾乎在這場戰爭中犧牲殆盡。不幸的是，仍有一名邪惡的變身人（Shapeshifter） Veste 存活，而且獲得了強大的力量。為了躲避 Veste 的迫害，我帶你逃到了這裡，而你正是大家傳說中的救世聖主（ Shadow Caster ），你的使命就是擊敗邪惡的變身人，完成我們種族的願望。現在是你出發的時候了，」帶會幫助你的…。」

此遊戲是國外知名遊戲公司破天荒合作之產品

上面就是救世聖主（ Shadow Caster 以下簡稱 Shadow ）的故事簡介。這個由 Id soft ware、Origin和 E A 共同推出的新遊戲，必定令玩家們興奮不已。

提到 Id software ，大家直覺想

救世聖主

到的就是德軍總部（ Wolfenstein 3D ）。沒錯**Shadow** 正是利用了德軍總部的動畫引擎結合Origin和ＥＡ拿手的美術和音樂所製作的遊戲。天啊！這三家公司聯手打出的超級王牌會是怎樣的風貌呢？別急，我這就爲各位介紹這套鉅作。

首先，最吸引人的就是 **Shadow** 流暢的 3D 介面了。基本上筆者認爲它的 3D 動畫引擎介乎地下創世紀和德軍總部之間，兼具了地下創世紀的視覺效果和德軍總部的流暢。地面景物雖然不若地下創世紀精細，但是對遠近景物的處理卻做得相當不錯，若在有霧或者光線不佳的情況下，那種迷濛的感覺更是作得相當令人激賞。

繼承了德軍總部的優良傳統， **Shadow** 的視窗也能隨意放大縮小，我想這是基於玩家的機種速度不同而設計的，如果各位擁有 486 以上機種，建議你將畫面切換到最大，若能搭配大尺寸的螢幕，玩起來所具有的迫力和震憾力，怎一個「爽」字了得?地形景觀大致仍以城牆爲主，偶而穿插一些樹、人像、圖騰等景物。另外， **Shadow** 裡還有所謂的流體地形--如水池、流沙（我想稱之爲泥漿比較合適）等等，和地下創世紀一樣，人物身處其中也是載浮載沈，不能攻擊，卻能施法（奇怪！施法不也是用手嗎？爲什麼不能攻擊卻能施法？）。此外 **Shadow** 也有一個十分特別的動作--跳，想必遊戲中一定有用跳才能跨躍的關卡，和地下創世紀不同的是， **Shadow** 中的人物能在空中變換方向（莫非是長了翅膀？）。

在戰鬥方面， **Shadow** 並沒有所謂的武器護盾的裝備，所有的武器都是臨時拿在手上使用的。因爲一開始人物並沒有配屬武器，遊戲初期大部分的戰鬥都是以徒手將敵人擊斃，武器要在玩過一段時間後才會出現。

「腳」也不能讓它閒著喔！

其中，筆者個人相當喜歡迴力標，一來不耗能量而且能無限次使用（打中物體還會自行飛回來），二來攻擊力也不差。和一般RPG不同，**Shadow**並沒有獨立的法術系統，所有法術全靠使用魔法杖。作戰時，玩家可以看到"自己的"手（腳）從畫面中"飛"出來攻擊敵人，用武器攻擊時也會見到武器飛出去，相當精彩；使用法術時也能看到十分華麗的鏡頭，滿有看頭的。不過有一件事筆者不大了解，攻擊竟有分"左右手"，左右手還不能同時並用，滿詭異的。

玩 **Shadow** 千萬記得雙手並用———手抓 mouse ，一手控制鍵盤。流暢的介面加上難纏的敵人，使作戰變成一件十分棘手的事，和一般敵人硬拚還好，萬一碰上會魔法的敵人，且戰且走，和怪物大玩捉迷藏，眞是累人。 **Shadow** 中的怪物都滿聰明的（人工智慧寫得不錯），有時還會"詐降"引你靠近，再出其不意的賞你一記回馬槍，眞是狡猾得不得了。筆者就曾吃過大虧，看到逃跑的巫師，便直覺的追上去，沒想到巫師突然回頭，接著就看到兩圈"光環"飛來……。

Shadow 最有創意的地方莫過於變身（Shapeshift ），只要能量尚足，主角就能變換成數種不同的生物。變身可不是變好玩的，用處可大呢！因爲各種形體各有不同的能力，在不同的場合就必須變換適合的形體，例如施法攻擊要用人類、要通過機關非得靠巨獸的透視能力不可，有些狹小的地形就只有矮人才過得去，何時採用何種形體，就要發揮一點想像力了。

Shadow 的美術和音樂成就更是值得大書特書。Origin 的美工能力大家有目共睹，這方面我就不加贅言，請各位看看附圖。最近影像合成技術（ Morph ）似乎相當流行，主角變身時的圖形，都是利用影像合成技術算出來的，其實筆者有點失望，原本以爲可以看到獸毛一根根從身上長出來、牙齒變大變長…（狼人看過吧！）的奇景，不知何時才能出現運用此類技術製作的遊戲？

新 GAME 熱報

在音效部份，這次Origin一反常態，僅支援一種音樂（效）設備——General MIDI和Sound Blaster。Origin從上一個遊戲銀河飛將——私掠者（Priverteer）開始，就放棄MT 32系列的LA音樂，而只支援General MIDI。這意味著音源器的世代交替和新標準的出現（記得有一段時間我曾鼓吹大家使用CM 300，現在我們終於可以嘲笑CM 32L的使用者了）。**Shadow**採音聲分離的方式，也就是說音樂（Music）由General MIDI輸出（如果你有的話），音效（Sound）則由Sound Blaster負責處理。不消說，音樂譜的極佳，加上曲目又多，隨著氣氛、場景不同切換，聽久了也不會覺得吵雜，反而讓人更能融入遊戲中。如果你習慣在夜深人靜的午夜玩遊戲，建議你音量關小一點，因為怪物出其不意的突然冒出來時，音樂轉換的震撼力可是很嚇人的。至於音效嘛！其感覺實在極難以文字形容，我只能告訴你，我愛極了主角死前的那慘叫聲，悽厲哀怨，滿有"感覺"的。

還有一項不能不提的特色，就是**Shadow**有自動繪地圖的功能，這對玩家是個莫大的福音。像筆者自認有玩過東方的部落不靠地圖能玩完的功力，但玩**Shadow**時也不得不仰仗地圖的輔助，更不用提那些有3D迷宮恐懼症的人了。不過別擔心，**Shadow**有十分完善的地圖系統，雖不能記筆記，但也足敷使用了，從此再也不必擔心會迷路了！

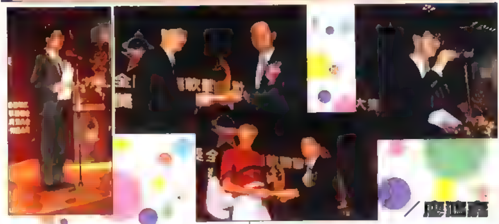
人性化的自動繪圖系統

看到這裡，大家一定十分納悶：**Shadow**到底是一個RPG或者是動作game呢？其實筆者初拿到這遊戲時，也覺得Origin是RPG大宗，而Id software是以動作遊戲起家，他們合作的產品會是什麼形態呢？經過一段時間的嘗試，我覺得**Shadow**比較接近一個動作遊戲而非RPG。遊戲過程絕大部分是戰爭、打殺，雖然有些許解謎的成分，但終究只是增加遊戲樂趣的調味品，而非整個遊戲主體。不過從這裡我們可以發現，現今遊戲類型的走向，是趨向多元化的，也就是說，一個遊戲常是融合了多種形態的特色，再以其中一項為主，撰寫而成。純粹的戰略、RPG、動作、模擬遊戲已經很難在市場上生存，多樣化的遊戲才能帶給玩家多種樂趣，自然也比較受歡迎。

Shadow是一個繼魔眼殺機之後不可多得的好遊戲，值得喜歡3D立體RPG的玩家們一試！

‧‧‧‧‧第四屆金磁片獎報導‧‧‧‧‧

金磁片點將錄



／廖鴻森

經過一番激烈的競爭後，第四屆金磁片獎終於在眾人的引頸企盼與驚歎聲中落幕了！雖然今年因爲許多獎項從缺，令人留下些許遺憾，但評審一再強調有關遊戲原創性與智慧財產權的問題，卻值得所有關心國內休閒軟體業發展的朋友們共同省思。

歷年來金磁片獎參賽作品中之所以會存在許多似曾相識的影子，一方面固然是受限於國內的資訊科技仍在萌芽階段，不如歐美國家蓬勃發展，二方面則是由於國內長期以來錯誤的「填鴨式」教育政策，限制了國人想像力與創造力的發展，以致於我國雖空有五千年豐厚的文化資產，但在投機與功利主義掛帥的今日，台灣社會卻苦無發揮的空間，這點實在值得教育當局與全體國人深切反省。

「古今多少豪傑，不以成敗論英雄。」雖然第四屆金磁片獎的掌聲已逐漸遠去，無論得獎與否，每一位參賽者的努力都應該是值得肯定的。而每件得獎的作品的背後，更是累積了創作者無數的智慧與心血。爲了讓各位讀者對遊戲創作的過程有進一步的瞭解，我們特別情商今年金磁片獎的諸位得獎者現身說法，將他們創作遊戲的心得與大家一起分享。也希望玩家們今後對於國人自製的遊戲除了勇於批評，以求更臻完美外，對於富有創意與改革理念的遊戲也不要吝嗇給予熱烈的掌聲。畢竟國人自製遊戲的水準正逐漸在摸索中求進步，這是大家有目共睹的事實，唯有以掌聲代替噓聲，以研發取代抄襲，國人自製遊戲才有破繭重生，更上層樓的機會，盼望諸位遊戲界的有志之士共同努力，開發出眞正有國際水準，有特色的休閒軟體，並帶動我國資訊科技的更上層樓，那才眞的是玩家之福，國家之大幸！

得獎者群像

陳佳評、呂學森

年　　齡：陳佳評　25歲 ★ 呂學森　26歲
　　　　　現就讀於中央大學資訊電子研究所
得獎作品：奇門遁甲之九五眞龍（競賽組角色冒險類銀牌獎）

▶呂學森

◀陳佳評

得獎感言：

吞食天地系列推出後，受到大家的喜愛。但因其乃移植自任天堂的作品，也受到到不少批評。因此，我們想寫一個純中國式的劇本，並發掘繼孔明之後的另一位天才軍師——劉伯溫。我們讓玩者輸入自己的名字取代朱元璋，在攻破56座城池、數十座關卡後，得以統一天下。

爲了寓教於樂，我們又加入了中國的科學——命、卜、相、醫、山五術的觀念，其內容包括了河圖、洛書、五行、八卦、易經、經絡學、鍼灸學、方劑學、神農本草經、草藥學、蛇經、勘輿學、忍術、奇門遁甲等。當我們爲遊戲命名時，原本要取名爲吞食天地Ⅲ，另一位協助創作的朋友劉裕敏希望吞食天地系列不要逾越三國的範圍，因此取名爲奇門遁甲表示其內容，九五真龍之九五指乾卦第五爻，表讚命天子之意。

今年的得獎人有年輕化的趨勢，有一組平均年齡僅17.5歲，回想起來，我們在那時候好像還沒用手摸過電腦呢（那時PC還不普及）！電腦普及化的結果，或許有朝一日金磁片獎的得主，會是個含著奶嘴的寶寶也說不定呢！

今年唯一令人感到遺憾的是，在前後無人的情況下，我們只得到銀牌獎，許多水準比去年得獎作品高的作品，今年反而沒有得獎。評審們今年雖然痛下殺手，希望明年參賽作品的創意會增加，但在評審事先沒有特別警告今年評審標準將趨嚴格的情況下，使得許多人辛苦創作了幾個月，最後卻錯愕地含著眼淚離去，這種無形中對遊戲創作者所造成的打擊，恐怕是主辦單位始料未及的！此外，許多初級組的獎項都從缺，這似乎失去當初設置初級組獎項以鼓勵初學後進的意義。

最後，我們祝福金磁片獎越來越成功！

賈宓

年　　齡：24歲

程式設計師

得獎作品　領袖（競賽組戰略模擬類銀牌獎）

得獎感言：

時至今日，電腦休閒軟體已成爲人們休閒活動的一部份——特別是在青少年的娛樂活動中，佔有一席令人不可忽視的地位。然而在國內，電腦遊戲長久以來一直不被視爲正當娛樂的一部份。直到最近數年，由於媒體常加介紹，加上業者大力推廣，一般民衆才逐漸對此一新興休閒方式有所認識。

正因爲電腦休閒軟體日益受到重視，大家看準了這片市場未來所蘊藏的潛力，最近電腦休閒軟體業如雨後春筍般蓬勃發展，許多公司、工作室紛紛掘起。對於身爲玩家的我們，這原本是件令人振奮的好事，然而也有幾件事情令我這個遊戲設計者中的「新人」感到憂慮……。

第一、風格的確立：在此首先聲明的是，我所談的風格確立並非所謂日系風格或歐美系風格，更不是國內設計者一直想追求的中國風格，而是每家公司，甚至於遊戲設計師們自己的風格。說實格兒的，在遊戲開發設計仍處於模仿期的我們，有什麼資格暢言「中國風格」？這無異於未能走就想學飛。把日式RPG包一個武俠糖衣，就算是發揚中華文化了嗎？這恐怕麻醉不了任何人——除了遊戲設計者自己。

其實，要引發現代中國人的共鳴，並不一定要求助於「過去」。以電影爲例，「喜宴」和『推手』所述說的故事難道是「千年前的往事」？我並不是想強加如此高的標準於各新興公司與設計師們，我想說的是，我們大可不必把自己的創作理念與思路加以限制，就像中國式的建築，不見得非要雕樑畫棟才配稱爲具有中國風味，只要遊戲有內涵，就算完全歐美式或完全日式，那又何妨？何況對遊戲架構、劇情下過功夫後，中國

人的設計自然就具有中國風格。在設計師的個人創作理念與風格皆有一定程度後，再來談建立中國式風格也還不遲。最近遊戲界又興起一窩蜂的跟風現象，在劣幣驅逐良幣的定理下，恐怕剛起步的市場又會受到嚴重的打擊。

第二、設計者的自省：在玩過陸空戰將、創世紀系列、神鼓島……等遊戲之後，我實在有些懷疑「國內設計者的技術不輸於國外……」之類的論調。或許我誤會了，持此類論調的人指的是「程式語言操作技術」，而不是我所想的「遊戲整體設計的技術」。但若真是如此，那這樣的論調有何意義可言？就算把美工、音效等不該排除的因素排除於考慮之外，再把系統設計、資料結構設計等因素忽略，單指「程式語言操作技術」而言，這樣的論調也不見得全然公允。國內的玩家們其實也有很多「愛用國貨」的，除了語言上的親切感所使然，也有很大的一部份原因是希望透過支持國產軟體，來促使設計師們再接再勵。若設計師們以此類論調自豪，恐怕將會使這些同好齒冷！失去了玩者的支持，最大的輸家會是誰呢？

至於其它問題如軟體工程實行程度、美工音效設計人才匱乏等等，早以浮現檯面，在此我就不再贅述了。

在這次金磁片獎頒獎典禮中，看到了各界熱心的支持，同好們熱情的投入，對像我這樣的「新兵」而言，實在是建立了許多信心。

然而似乎美好的事物終有其陰影，典禮中部份同好的意見也使我有些感觸。有人認為獎金太少——或許是我太天真了吧！我一直以為參賽動機應是同好們為把握發表作品機會，認同考驗自己能力與理念之類的原因。若為金錢而論，何不直接去打工？更何況獎金在比賽辦法中早已書明，若覺得不划算，當初何必參加？而且就國內其它同類型比賽而言，金磁片的獎金雖不是最多，但也可算是相當優厚的了。

其次是獎項從缺太多，也令部份同好頗有微辭。事實上，我個人對此也有些遺憾，但是換個角度來說，至少我自己對這次我參賽的作品也不是非常滿意，和完美的距離更是不必談。而今能夠獲得評審們的青睞，事後回想，多少有些汗顏。嚴格的評審標準固然使我們這群參賽者多少喪失了眼前的榮耀，然而對自我的警惕和期許也相對增長，這可能還更具有意義呢！

拉拉雜雜說了這麼多，恐怕會超出編輯們所預設的字數，最後在此希望各位同好們了解，以上所述的這些感言，雖然以遊戲設計界新人的立場來說，未免過於不自量力，但實在是本人基於對遊戲的熱愛所發出的肺腑之言，尚祈見諒！希望大家能對我的處女作——領袖（LEADER）加以支持，謝謝！

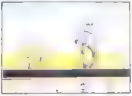
林明晃

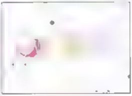
年　　齡：29歲

程式設計師

得獎作品：碰碰龍（競賽組智育動作類銅牌獎）
異魔劫（競賽組角色冒險類佳作）

異魔劫這個遊戲早在一年前就已經開始製作了，它的基本架構是針對當時國內自製角色扮演遊戲的缺點做改進，但是這一年來，國內此類遊戲已如雨後春筍般地陸續推出，在劇情與技巧上都有很大的進步，相形之下，異魔劫似乎已經落伍了。為了使這個遊戲不致於夭折，我不得不在各方面作改進，光是動畫和音樂，就又花了一個月的時間。眼看著離金磁片獎截止收件的日期逐漸逼近，我只好暫且放下劇情的改進工作，著手設計另一個在腦中盤旋已久的遊戲——碰碰龍。因為遊戲市場的趨勢瞬息萬變，再不把這個構想實現，很可能會步上異魔劫的後塵。幸好，碰碰龍是屬於我較為擅長的動作類遊戲，所以能夠在預定時間內順利完成。





得獎的感覺是喜悅的，但往往必須付出相當的代價。長期生活在「無業遊民」的日子裡，還得承受萬一遊戲沒有人要，所有努力均付諸流水的恐懼，慘啊！

葉建德

年　　齡：24 歲

現就讀於台灣大學電機工程研究所

得獎作品　台灣風雲之模擬選戰（創意獎）

得獎感言

想製作一個「選戰模擬」遊戲的構想開始於去年底（民國 81 年）的二屆立委選戰期間（前年的二屆國代選舉後曾偶然思考這個問題，但旋即擱置）。當時國民、民進兩黨的候選人可謂戰得如火如荼，身為旁觀者的我們固然看得過癮，但若能身歷其境，必定更能感受選戰緊張熱鬧的氣氛。在實際參與選戰不可得的情況下，再加上本身對於戰略模擬遊戲的經驗，我開始思考將選戰

過程製成電腦遊戲的可能性。經過一番思考籌劃，實地觀察選情及資料蒐集之後，這個 idea 終於逐漸成形。

「將自然科學與社會人文相結合」是我多年來的理想，而透過電腦將生活周遭的政治、社會、經濟……等各層面的現象呈現出來，讓社會大眾擁有另一種更活潑的方式來認識、了解，進而關心這個社會，則是這個理想最有意義的實現，也是我創作台灣風雲之模擬選戰的動機。

這件作品獲獎之後，受到許多人的關注，普遍認為這是一個非常具有原創性的作品，正因為如此，我覺得更應該將這件作品修改得更為盡善盡美，以免辜負大家的期望。在此特別感謝主辦單位及評審們在這件作品完成度不足的情況下，仍能給予肯定，也希望軟體世界能早日將它商品化，呈現在大家的面前。

詹承翰

年　　齡　18 歲

現就讀於成功高中

得獎作品　真實的背叛（競賽組角色冒險類佳作）

得獎感言

製作遊戲是我從小以來的夢想，這個夢想一直到我上高中接觸電腦後才逐漸實現。由於學校裡無人可以研究討論，程式的技術都靠自己一點一滴的累積，當技術已達一定程度時，我開始寫遊戲，這時第三屆金磁片獎已落幕了，於是我立志要寫個 RPG 去參加下一屆的比賽。為了提昇遊戲的水準，我找了很多高手幫我，並成立一個小組，組員們對程式的要求甚高，幸好我都慢慢的去克服它。這個遊戲被改寫了好幾次，為的只是希望能有更好的表現，在課業和寫 GAME 不能兼顧時，幸好父母能給予疲憊的我相當大的支持。金磁片獎的舉辦的確提升了國人製作遊戲的水準，藉著它，我圓了夢，也使我獲致更高深的學問，讓我們一起來灌溉這片園地。

黃正宇

年　　齡：18 歲

現就讀於成功高中

得獎作品：真實的背叛（競賽組角色冒險類佳作）

得獎感言：

若把一個遊戲用人做比喻，那麼程式設計就是遊戲的器官，掌握思考與生長，劇情是內涵，

音樂是氣質，而美工便是遊戲的外表，也是遊戲給人的第一印象，因此美工的任務馬虎不得。

寒假期間，是真實的背叛動工的日子，可是在參觀今年六月中的一次電腦展後，身為美工的我一時信心大挫，顏色的調配遠不如他人，因此當暑假一開始，我便對作品進行大幅汰舊換新，全面改革。例如角色肖像由原來的 40 × 40 搖身變為 140 × 140，這可讓一個角色個性的表現提高不少。我認為是美工必須最重視的一點是顏色的搭配。適時表現恰當的色彩，才能區分出物體的存在性，才能充分詮釋遊戲的意境。一個物體的顏色，例如石塊，除灰色外，還得加上綠、黃、藍，甚至粉紅色，一個堅硬的石塊才足以完美的表現出來。因此美工對色彩的執著，就如同音樂家作曲時對曲調協調性的要求。其實，此次真實的背叛中原野地形的色彩並不搭調，這是急需改進之處。

吳英偉、簡良益、郭王吉臺

年　　齡：吳英偉　22歲 ★ 簡良益　22歲 ★ 郭王吉臺　21歲

逢甲大學資訊系四年級學生

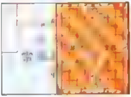
得獎作品　正宗中國象棋（初級組）

左：簡良益，右：郭王吉臺，中立者吳英偉

得獎感言

領到獎盃，這些日子的辛苦全都忘了，取而代之的是歡欣、喜悅，以及一份微薄的獎金。感謝評審，感謝主辦單位！

這一屆金磁片獎最令人爭議的是：「從缺」的獎項太多了！雖然由此也可體會主辦單位的用心良苦，及評審的嚴格標準，但從遊戲創作者的角度觀之，無非是想創作出「好玩」的 Game，至於內容有無教育性、有無所謂的「禁忌」或其它因素，都屬於其次的問題。這點遊戲創作者與評審們的認知及標準有著相當程度的差異。



在此我們幾人有個小小的建議：希望主辦單位往後在舉辦比賽前，能夠事先公佈比賽評分的重點、標準和諸般禁忌（如拒絕賭博、色情、暴力……等），讓參賽者有方向可循，以免再次發生類似今年諸多獎項從缺的窘況。

最後，感謝范景泰同學在遊戲連線部分的協力相助，以及陳俊福同學協助測試遊戲，再次謝謝大家！

江育誠

年　　齡：17歲

建國中學學生

得獎作品：ㄅㄆㄇ拼盤（初級組）

程式設計是一件相當有趣的事，而金磁片獎是激發我寫遊戲的原動力，促使我不斷地追求新知。

其實我在第三屆金磁片獎時已參加過一次，但由於缺乏創意且受限於使用 QBASIC，故並沒有得獎。而今年我選擇了 C 語言發展模式，不但速度增快不少，更能作些較低階的處理，讓我無往不利。另外，我也決定不再寫市面上已有的遊戲，故而產生了ㄅㄆㄇ拼盤。它並不同於以往的拼盤遊戲型態，而是讓玩家們能以更多方式來完成一個關卡。

總之，很榮幸能以這件作品得到第四屆金磁片獎，而我仍將繼續加強程式方面的功力，以更有創意的遊戲，投入寫 Game 的行列！

林先耕

年　　齡：21歲

雲林工專學生

得獎作品：百變機神（初級組）

得獎感言

當我看到了金磁片獎的消息，便開始積極的展開準備工作。原先是打算設計一個 RPG，但經過一個半月的繪圖軟體設計後，因爲遭遇到程式設計的瓶頸和故事結構的不夠完整，只好作罷。後來在市面上看到了魔道子與幻象雷電兩套動作遊戲，對於其中驚人的動畫效果與遼闊的地圖畫面十分欣賞。於是便試圖截取兩個遊戲的特點，創造出一個較爲好玩的動作遊戲。百變機神便是採用類似魔道子中以區塊組成地圖的技術，再將幻象雷電中雙點捲動螢幕的模式改爲單點捲動，如此可讓遊戲進行的速度更爲順暢。這原本只是一個嘗試性的作品，沒想到居然得獎了，倒也令人感到有些意外。

目前國人自製遊戲的品質已逐漸提升，個人認爲除了程式技術較以往進步外，程式編譯系統的優劣也佔有相當大的關係。像我就是以 BORLAND PASCAL 6.0 這套編譯系統來寫遊戲的，

由於這是屬於較早期的程式編譯系統，當遊戲出現錯誤訊息時，無法用鍵盤加以攔截，因此除錯工作也變得相當困難。若是有較先進的程式編譯工具，我一定可以將百變精神設計得更完美。

經由這次的經驗讓我深深體驗到，設計遊戲是一件看似容易，但組合過程卻相當複雜的大工程。希望日後玩者在批評遊戲的優劣之前，也應顧慮到設計者的苦心，更盼望主辦單位在舉辦類似的競賽之前，能夠將評審的原則明白宣示，讓參賽者有跡可循。同時，獎金發放的方式也應簡化，以免讓應得獎者徒勞往返，浪費了寶貴的時間與精力，希望下屆金磁片獎，能有更多令人激賞的作品出現！

葉玉麟

年　　齡：23歲

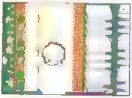
淡江大學夜間部機械系學生

得獎作品：終級毀滅者——空戰篇

（初級組）

得獎感言：

這次能得獎，真是既興奮又驚訝，雖然得到的並不是競賽組的獎項，我仍然相當珍惜。回想往常在程式寫作方面我也花了不少時間（指學電腦的時間），但都是閉門造車。藉由參加這次的比賽，大家終於得以互相觀摩切磋，了解一下自己的實力。



從這次比賽中，我得到了一些心得，寫GAME很容易，但要創作一個大家都喜歡的GAME則並不容易。從企劃、劇本、美工、音樂到程式設計，每一個環節都會影響一個GAME的品質。我在寫這個GAME時，由於時間的因素，無法作一個完整的企劃，我的好朋友（小白和志祥）對於這次的參賽，原本以為只要能入圍就很偷笑了（幸好得獎，讓我恢復了一下信心）。另外讓我覺得有點可惜的，就是沒有機會能和每一位得獎者認識，讓我向他們討教一下創作遊戲的心得。

隨著比賽的落幕，期待下次能繼續參加，朝金牌獎邁進。謝謝主辦單位舉辦這項比賽，讓我們這群業餘寫GAME的人有接受肯定的機會。

周遠州

年　　齡：17歲

成功高中學生

得獎作品：拯救發電機

（初級組）

得獎感言

第一次接觸電腦，大約是七，八年前的事了。記得那是一台APPLE II，使用時還有嘎嘎聲響……。時光漸逝，歲月如梭，從大姐省吃儉用買的宏碁286，到大哥單鍋點點滴滴存錢所購買的486，從黑白到彩色，陪著我度過了與電腦為伍的幾多歲月。其中更渡過了高中聯考這個大關卡，我仍舊抱著電腦，過五關斬六將，從來也捨不得讓它稍有寂寞之感。

幾乎每一個玩電腦的同志，或多或少都玩過GAME。我也曾花過大把大把的時間在GAME的世界裡，有刺激、有歡樂、有緊張、亦有懸疑、益智的……。從以前簡單的單色畫面到現在精彩細膩的彩色畫面，都讓我沈醉不已。就在書架上的空間被一盒盒的遊戲卡帶填滿的時候，有個念頭突然閃過腦際：「GAME是越寫越棒了，而且很多都是外國人寫的，我總不能永遠都停留在玩GAME的階段吧？」於是自己嘗試寫GAME的念頭，便開始在心中萌芽。

起初也是以一些簡單的繪圖技巧與程式寫作做為開始，而這次參加金磁片獎的比賽，因恰逢暑假，且高一課業較輕鬆，便以此次的拯救發電機做為我跨入寫GAME行列的第一步。也許就是因為第一次，也許因為時間太匆促，也許亦因為單槍匹馬力量不足，使得作品不夠完美、不夠創意、不夠細緻……，但我告訴自己絕不能氣餒（雖然該作品被稱為××改良版）。因為這是我的第一步，將來還有第二步、第三步……要在未來的日子裡陸續跨出，而且期許自己一步比一步踏得更穩更出色。

當然，在寫了這麼一大堆的心聲後，有句話我還是不吐不快，那就是實在感謝主辦單位提供了如此的機會，給有志在此園地發展的同好有互相學習與磨鍊的機會。更希望日後有更多對寫GAME有興趣的朋友能投入這個園地，使其更加成長茁壯，甚至名揚國際，相信這必定也是你我共同的願望吧！

過來人經驗談

陳志明
年　　齡　26歲
　　　程式設計師
得獎作品．超人戰紀
（第　屆金磁片獎競賽組角色冒險類金牌獎）

得獎感言

從得獎至今，轉眼一年了，想不到今年的金磁片獎會在沒有冠軍的情況下結束，實在令人感到惋惜。在主編先生的威脅利誘之下，筆者不才，願意上譜將一些參賽心得拿出來讓大家分享，希望對各位有意參加下一屆金磁片獎的朋友有所幫助。

首先對歷屆金磁片獎的冠軍作品作一分析：第一屆是魔術彩球，第二屆是聖域傳說，第三屆則是超人戰紀和雀之塔。如果大家稍微留意一下，這些冠軍作品在市場上的反應並不如預期熱烈。正如今年的評審一致認為大部份的參賽作品都有一定的水準，但都有一個通病——缺乏創意。在這個大前題下，如何使自己的作品與他人不同，便是克敵致勝的首要條件。

以RPG為例，一般的故事都是中古世紀魔法師的情節，不然就是中國的俠客故事，RPG最需要突破的便是劇情。超人戰紀大膽採用了一個新的題材——逃走的改造人，由於當時這種題材較為少見，讓評審們留下深刻印象，再加上當時科幻類的RPG也不多見，終於僥倖獲得冠軍。

其次便是故事的完整性，很多參賽作品都太過於注重聲光效果，遊戲中最重要的故事情節完整性反而被忽略了。於是遊戲中便常出現任務被簡單帶過去，不然就是任務無法完成，甚至草草收場的情形。其實筆者也遇過類似的問題，在有限的時間內，要把劇情完整鋪陳的確不容易，就連目前已經上市的遊戲都有同樣的情形，唯一的辦法就是盡力而為，儘量把整個劇情以較合邏輯的方式連貫起來。

另外，還有一個常見的問題——練功。不知各位有沒有發覺，金磁片獎的評審們並不一定是遊戲界的人，如果要他們在電腦螢幕前拼命練功，恐怕對遊戲的印象會大打折扣。所以RPG的參賽作品應儘量避免練功，或許可以加入無敵版的功能，以方便評審們欣賞作品的全貌。因為評審的重點是針對比賽，而不是針對市場，所以一切都要從比賽的角度作出發點。

至於智育動作類的遊戲，去年的雀之塔以獨特的遊戲方式奪得該組冠軍，今年卻再也找不到這種具有特殊風格的遊戲了。其實智育動作類遊戲的特點是「可大可小」，大型的像陸空戰將、波斯王子，小型的如俄羅斯方塊都屬於這一類。因受限於時間，不太可能出現大格局大製作的遊戲，故筆者建議有意參賽者可設計一些小巧但富變化性的遊戲，獲選的機會較大。除了雀之塔外，去年的方塊奧運和寧石都有不錯的表現。

在射擊類遊戲方面，因製作特殊效果的工程較為浩大，故若要在眾多參賽者中脫穎而出，一定要付出更多的心血才行。筆者建議，如果能提供編修關卡的功能，再多找幾個朋友一起編關，遊戲的耐玩度將可大大提高（例如早期曾風靡一時的越級總動員，雖然玩法很簡單，但關卡卻多達一百五十個，而且都是用內置的編關系統創造的，值得有心創作者作為參考對象）。

最後是戰略模擬類的遊戲，這一組一向是最冷門，也是最困難的一組，從金磁片獎創設至今，尚未有冠軍得主出現，故筆者也無法提出具體的建議。但去年評審曾說過一句話：「創意與人工智慧是這一組的決勝關鍵。」頗值得各位戰略遊戲迷們深思。

文章最後還有幾點，希望諸位有意參賽者注意：

參賽動作要快，不要等到收件截止日前兩個月才開始動作，即使遊戲能夠完成也一定會弄得相當辛苦，還不如參加下一屆比較妥當。

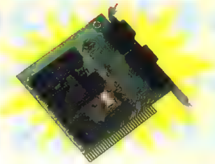
仔細分析歷屆得獎作品的優劣，探討其獨特之處，以做為參賽的參考。

三一定要把作品完成，否則鐵定與獎盃無緣。

其實參加金磁片獎，最重要的意義在於考驗自己的實力，正所謂入圍就是受到肯定，太在意作品是否能得獎，反而會忘記比賽的真正意義。或許以上的意見對讀者諸君並沒有太大的幫助，但筆者希望中國人的遊戲能有發揚光大，並打進國際市場的一天，朋友們，讓我們共同奮鬥吧！

融合SLG＋RPG新型態的戰棋遊戲
熱烈發售中
魔法世紀
遊戲特色：
★採立體六角方格戰略地圖模式。
★遊戲中關卡數多達40多
★波瀾壯闊的ＢＧＭ音樂多達30多首，並全場配樂。
★支援滑鼠、大宇搖桿讓你更順手。
★３Ｄ動畫與大量劇情畫面貫穿全場。
★輔助小地圖設定，方便鍵盤操作。

JOYMOUSE大宇多功能搖桿卡



JOYMOUSE 與其他搖桿功能比較表

		大宇多功能搖桿	Q牌模擬鍵盤搖桿
硬	模擬PC搖桿	可模擬PC搖桿及加拿大的GRAVIS搖桿	不能模擬
	模擬PC滑鼠	模擬2按鈕之MS MOUSE或3按鍵之PC MOUSE	不能模擬
	模擬PC鍵盤	可模擬4方向共11個鍵或8方向共15個鍵	只能模擬4方向鍵共8個鍵
體	使用之搖桿	16位元用之改良搖桿，符合人體工學設計(第二代大宇搖桿也是採用此搖桿)	8位元之美國任天堂或轉借日本任天堂之搖桿
	接兩支搖桿	只要可接兩支搖桿，只要再花150元即可	不能擴充，[illegible]用一支搖桿
	接其他搖桿	經轉接序可接超任、舊任、美任SEGA、PC ENGINE用之搖桿	內附美任對舊任轉接，只能買美國舊任搖桿使用，選擇性少
部	硬體架構	簡介面卡：含CPU ROM、RAM記憶IC，提供RS-232是高科技專利產品	需控制盒 線路簡單，功能較為單純
	記憶功能	記憶最後設定之資料，關機再開仍存在，不需再設定或載入	無記憶功能，關機後設定好的資料即消失，需重新設定
	支援遊戲	[illegible] 可支援鍵盤、滑鼠、搖桿，然而只宣稱99%而已	100%宣傳上 只能模擬4方向4按鈕的鍵盤且無法支援搖桿、滑鼠卻可達100%？？
份	模擬鍵盤數	4方向鍵 7個鍵 11鍵 8方向鍵 7個鍵 15鍵 轉接超任搖桿 1[illegible]鍵	4方向鍵 4個鍵 8鍵 8方向及5鍵以上的遊戲無法完全支援
軟	軟體支援	提供全功能設定軟體 MOUSE驅動程式及WINDOWS驅動程式	僅提供鍵盤設定程式，且只能用手指來操作此設定程式
體 部	直接呼叫資料	可以直接由BAT呼叫，或進入程式載入、修改及重新設定	不能直接由BAT呼叫，每次都需重新設定或進入程式再載入
份	線上修改	不支援：關機再開模擬資料仍存在，一次設定正確即可，不需此功能	有支援 關機後消失，需重新設定或重新載入，故需此功能

JOYMOUSE尚有其他功能如下：

一、可關掉鍵盤連發，或只選擇某些鍵連發，並可分別調整連發速度

二、搖桿可180度反轉使用，方便慣用左手的玩家

三、第一、二支搖桿可用軟體切換，不必費功夫插拔

四、提供RS 232 PORT可調為COM 1～4

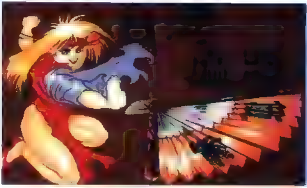
以上所提到之商標名稱，其所有權皆屬各該公司所有

台中 資訊 門市 2,3 2、2

大宇 世貿 展場 B6 6－622 B715 72

大宇資訊有限公司

台北市 TEL FAX 02 356 0969



新片介紹

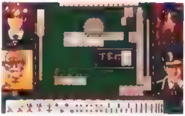
正宗

台灣 16張 麻將

席捲台灣的新麻將風

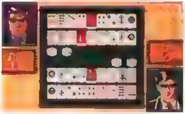
不管新手或是老手，在麻將的世界裡，只有胡牌才是高手。新款遊戲中共有十六位個性不同，技巧不一，牌品有好有壞的牌友和你一起摸八圈，每一個對手的表情都生動活潑，完全符合人性化的設計，麻將賽程緊張刺激，配合數位化語音系統，臨場感十足。

正統與休閒的巧妙融合



兼具實戰與休閒兩種風格，您可以自由選擇鬥智緊張的實戰賽程，立志拿下台灣區麻將大賽的冠軍；也可以選擇輕鬆活潑，不忌葷腥，還有法術和寶物的休閒模式，胡大牌不再是夢想。

精緻細膩 多樣化的新嘗試



隨著比賽的進行，還有好幾種玩法的輔助遊戲幫助您賺取經驗值，贏得寶物和金錢，也有商店可以買賣寶物，遊戲過程豐富有趣，是您最佳的休閒良伴。

全力開發中・敬請期待

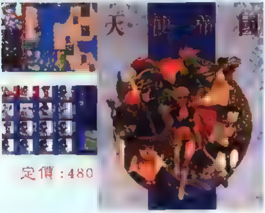
大宇資訊有限公司

台北資訊月展覽 2.3 2.12

大宇 世貿 展場 B616 622 B715 721

天使帝國

★遊戲中共有21項兵種及超過70位以上的美少女戰士，供玩者選擇使用。
★雙方的戰鬥畫面均由動畫展現，不論肉搏戰的緊湊、法術的迫力，令人一目瞭然。
★具有經驗值的設定，升級時，還可自由轉成其他職業或兵種。
★具有分支劇情。故事不論戰鬥輸贏都能繼續進行下去，玩者可以嘗試不同的劇情發展

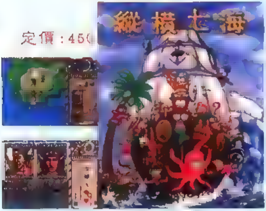


定價：480

爆笑出擊

★PC史上最暴風爆笑之射擊遊戲。
★六種不同武器系統加上奶瓶子機，幫你完成爆笑之旅。
★各式滑稽可愛的造型，讓你發出會心一笑。
★令人意想不到的關卡設計，多樣化的感覺。
★突破 PC 硬體限制，開發出多重捲軸、背景扭曲，超大型角色等特效。
★支援Ad-Lib及聲霸卡，並有十數首動聽的配樂。

定價：420



定價：450

★大量動畫貫穿全場，讓你笑到肚皮發漲。
★融合作戰、貿易、尋寶等要素，擴展了冒險遊戲領域。
★登場人物角色表情生動，會依對話內容改變臉部表情。對話內容詼諧逗趣，笑點百出。
★採動作遊戲式的戰鬥系統，一改指令作戰的煩瑣。
★支援大宇搖桿，充份享受遊樂器的氣氛。
★支援Ad-Lib音效卡、聲霸卡。

縱橫七海

定價：420

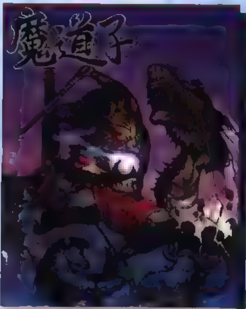
★題材本土化，最具親和力。
★單人至多人遊戲模式，多人同玩樂趣多。
★以臺灣、香港、大富翁城為遊戲舞台。
★遊戲中可運用各種卡片整修對手。
★支援滑鼠及大宇搖桿等介面，操作簡單方便。
★支援MCGA256色，造型活潑生動。
★支援聲霸卡、Ad-Lib音效卡，樂曲悅耳動聽。

大富翁 II

台北資訊月展覽12.3－12.12
大宇(世貿)展場 B616－622 B715－721

大宇資訊有限公司

好 評 發 售 中



魔道子

遊戲特色：

★增設觀看地圖與存取進度等功能。

★支援數位音效及直追 PCM 音源的背景配樂。

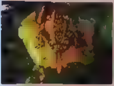
★支援大宇搖桿，攻略如虎添翼!!

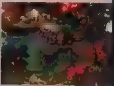
★場景瑰麗輝煌，有如置身於美髙佛窟，浮層神殿!!

★大型頭目角色登場，畫面效果媲美遊樂器。

★3D俯視角度搭配流暢畫頁捲動。

★60餘種各具攻擊方式的妖魔登場，並有10餘種裝備，道具，物品可供使用。





大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路 段88號8F TEL 02 356 356 FAX 02 356 0969

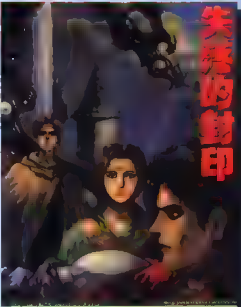
台北資訊月展覽12、3－12、12

大宇、世貿 展場 B616 622 B7 5 721

好　評　發　售　中

撲克俱樂部

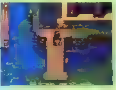
★全新撲克遊戲，玩法簡單組合變化多，考驗機智和反應。
★血脈賁張的激烈競賽加上逗趣的人物表情、輕鬆詼諧的對話內容、悠美動聽的背景音樂，新時代的你不可不玩喔！
★積分挑戰賽、世界錦標賽、雙人對抗賽三種模式可供選擇，挑戰最高紀錄、VS電腦對手，也可以跟朋友比賽！
★支援滑鼠、大宇搖桿卡，絕對不會讓你的手指打結！



失落的封印

遊戲特色

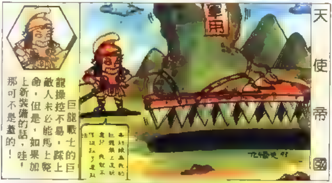
★全螢幕畫面顯示，不會再有視界狹窄之感。
★訊息完全中文顯示，不再有錯過精彩劇情的遺憾。
★迥然不同的風土民情及親切的對話，讓玩者能夠親身體驗猶如真實的幻想世界！
★生動的角色動畫，讓劇情更淋漓盡致！
★華麗的戰鬥魔法，貫穿全場。加深玩者的視覺感受。
★戰鬥中的震撼音效及城鎮中的活潑音樂，伴隨著玩者一路征戰。

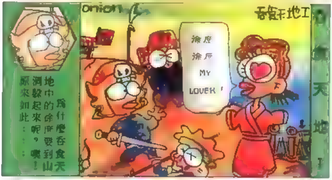


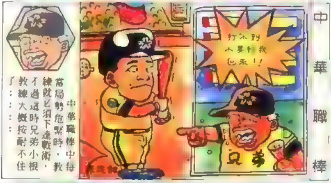
台北資訊月展覽12、3－12、12
大宇(世貿)展場 B616－622 B715－721

大宇資訊有限公司

電玩短路


天使帝國
軍用
巨龍戰士的巨龍操控不易，踩上敵人未必能馬上斃命，但是，如果加上新裝備的話，哇！那可不是蓋的！


onion
吞食天地II
徐庶
徐庶
MY
LOVER，
為什麼吞食天地中的徐庶要到山洞躲起來呢？噢！原來如此……


中華職棒
打不到
兄弟
中華職棒中每當局勢危緊時，教練就必須下達戰術，不過這時兄弟小根教練大概按耐不住了……

由於她大單
了善良了，終於：
：她當了修女。

GAME SHORT

當風清揚正傳授令狐冲獨孤九劍時，可能年紀大而老花眼犯了，個不留神結果……
簡大智
小辣椒的時空冒險
爲了使歷史兩度回歸正常，倆倆必須和雙齊歡到處亂挖的狗進入十八世紀，拯救美國……
WHAT!...
?
我輸打不對！
在對方強棒出現後，教練趕緊上投手丘商量對策……
笑傲江湖
在獨孤九劍中，撩劍式爲超強之必殺絕技，有如五雷轟頂，但使用之時間、距離必須恰當，否則……

陸空戰將修改篇

／紅哥

各位飛行員們，是否常遇到下面情形，剛開始時，經費有限又缺少精密飛彈；或是手頭稍有閒錢，但仍不敢大肆揮霍而慘遭敵人痛擊呢？現在各位大哥可以輕鬆面對此GAME了，請祭出 PcTools 來吧！在存檔＊＊.SAV 中與對照位址修改於下：

(1) 直奔終點法：

將 sector 0，位址 8、9 處改成 2F 30，即可駕駛 F-22 與 F-23 對決了

(2) 飛彈修改法：

將 sector 0，位址 367、369、371、373、375、377、379、381、383，依序是 AIM-9J、9M、AGM、DURANDAC、MK-20、MK-82、GBU、LAU、AIM-120 飛彈的位址，改成想要的數量吧！

(3) 金錢修改法：

將 sector 0，位址 393～395，由高位址向低位址修改想要的錢數，位址 395 改成 03 就有 2 億多元了。

(4) 戰績修改法：

sector 0，位址 409、411 是自己的空戰對陸戰的戰績，其餘位址415、417、421、423……則是隊友的戰績。

中華職棒超級小秘技

／羅仕昊

各位球迷玩家您是否在轉戰各地的同時遇到了一些阻礙呢？全壘打被「K」得滿天飛、頻頻遭到三振、跑壘觀念及戰術下達的時機不對都能使比賽輸掉，以下是筆者幾點個人心得：

1. 投手配球：

由於遊戲中只提供直球和曲球兩種球路，沒有良好的配球技術是不行的。配球不外乎是快慢、高低，內外角交互運用，讓打者摸不清你投球的節奏。

此外，想減少全壘打被K的機率，就少投高球，雖然偏高的球打者容易揮棒，是不錯的誘球，但還是有危險性。還有一點就是按下控制鍵的時間加長，會使得球路變化的角度加大。

2. 打擊技巧：

在面對投手的七彩變化球時，您是否一籌莫展呢？沒關係，搬出秘密武器——畫面狩獵者II，使用她的「步進」功能，就會讓投手的球有如慢球等你任意處置，要把你三振可是一件難事，如果時間抓得恰到好處還可以打出全壘打呢！

3. 戰術及跑壘：

下達盜壘和打帶跑戰術指令時，盡量在壞球較多的情況使用。使用盜壘戰術時，趕快取消，因為失敗率高達百分之八十以上，真懷疑他們是不是間諜？另外，跑壘的判斷也可使用「步進」功能，加長思考時間，就不會判斷錯誤了。

以上一些小心得，希望對玩家們能有所幫助，筆者使用這些技巧讓自己的球隊勝率高達七成五，理所當然獲得上半球季冠軍，現在正朝下半球季冠軍努力。各位戰友請繼續努力吧！後會有期！

[illegible]

／Pioneer

在軟體世界第55期的波斯王子2完全攻略中，如果按照書上所提示的方法來用聖火「K」Jaffar的話，那麼，你可能要打很久哦！不過沒關係，小弟在此提供你一個方法，保證有效，無效免錢，倒貼三百！（啊！離題了）要怎麼做呢？首先按照攻略幹掉假象，在最後進入Jaffar的畫面之前確定兩件事：1. 收刀，2. 不要讓影子分身，然後進入畫面利用走小步的方式向Jaffar走近，直到重疊，然後在臉朝相反方向的情況下拔刀，這時刀會掉了，但Jaffar會往右下到中層，就再也站不起來了。接下來，下到中層用聖火幹掉他！再欣賞精彩動畫吧！See you later！

百戰天蟲

魔界召喚—法術大全

／典子

各位英勇的戰士，在整個遊戲迷宮中，是否覺得自己法術等級太弱，而沒有威力，爲了學會法術，到處尋找卷軸，像是「你丟我撿」的清潔員？還是繳了學費向人學法術呢？或者是收集八位巫師的頭骨，而得到與次元通道的手勢，跑去當撿骨師？（眞是身兼數職！）

現在本法師就不收任何費用，免費傳授你們「法術大全」，首先要學會十二個基本手勢，再來就看本大師表演了，不知各位戰士是否都學會了？祝各位能早日統一這個完美的世界。

P.S.：有些卷軸非常重要，千萬不能丟掉，否則就要回頭去找，非常浪費時間，而且也很麻煩。重要卷軸有驅敵卷軸（在結束五區要用到）、火球術、隱身術、閃電術、輕功術等卷軸（在碉堡二樓要用到）。

幻術

破門術	DB
解咒術	BDE
魔鏡術	BIKG
輕　功	FACF
驅敵術	LGKBF
傳送術	E[illegible]A
解咒術	GLFKIF
隱身術：	CLJDHI
異次元通道	ELADJK[illegible]C
鑄魔術	FHGACABF

奇術

[illegible]	A[illegible]A
[illegible]	HE[illegible]H
[illegible]	[illegible]KEF
[illegible]	IK[illegible]FB
[illegible]	[illegible]GH[illegible]A[illegible]
[illegible]	E[illegible]FE[illegible]AF
[illegible]	J[illegible]KHFBE[illegible]

巫術

[illegible]

醫術

[illegible]

瘋狂主宰之過關密碼

／林忠慶

各位瘋狂主宰們，你是否已勇闖28國成爲鳳凰島的永恆聖主了呢？或是被敵人的核彈轟得四面楚歌，灰頭土臉？來試試小弟這組密碼吧！這組密碼是小弟率領紅族勇士們一路奮戰下來的戰果。括弧內表示可派上陣的勇士數目，值得一提的是第九世紀戰完後不能再傳送剩餘的人到鳳凰島了，所以那四百餘人各位看官就分一次給用完吧！至於鳳凰島決戰的戰士來源是從第七、八、九世紀封閉的城堡內的人傳來的，小弟的密碼有100人可用喔！由於鳳凰島不需發展文明，誰的人多就贏了，所以不用懷疑，全軍出擊吧！不用半分鐘你就可欣賞結束畫面了喔！

世　紀	密　碼
②	QRYBKJQOKNI　（174 人）
③	HFHCSRTHSBQ　（230 人）
④	YKKCWZPBDOG　（270 人）
⑤	PCJCKXMQJCC　（320 人）
⑥	OSBCKNWEVCU　（380 人）
⑦	FKACIGBJGJE（430 人）
⑧	IIMCPNQPQPQ（475 人）
⑨	KLSBUDRBVVL　（490 人）
鳳凰島	WNKAWMRBYSP（100 人）

瘋狂醫院外科手術示範

主治大夫：程式設計師陳威治先生
護士小姐：遊戲企畫郭靜慧小姐
倒楣病患：特約作家何布先生
執刀日期： 1993 年 11 月 4 日
地點：瘋狂醫院開刀室

何布：各位讀者，大家好！今天不但沒有下雨，而且風和日麗，正是開刀的好日子！本社很高興地請到瘋狂醫院的工作人員製作群來爲您現身說法，示範外科手術的正確步驟！

郭靜慧：咦？約好的病人怎麼到現在還沒來？

何布：……

陳威治：本大夫時間有限，就你來代替好了！

何布：哇！謀殺啊！

郭靜慧：來人啊！快把他按住！

陳威治：看你怎麼跑！開始全身麻醉。

何布：嗚……

一、闌尾切除術：

▶(1)打開麻醉機將病人麻醉。

▶(2)消毒程序：

①先用肥皂洗手。

②然後戴手套。

③用紗布沾藥水消毒手術部位。

▶(3)切割步驟：

①從病人右下腹，沿病人之右上至左下方向以手術刀切開皮膚。

②以手術刀或電刀切開皮下層。

③以刀片或剪刀切開筋膜。

④以手術刀在腹膜上作一小切口再以剪刀剪開腹膜。

⑤以自動張開器打開患者腹部。

▶(4)手術步驟：

①先以Babcock氏鉗將闌尾尖端夾住。

②再以Kelly止血鉗夾住其靠近盲腸這端。

③以手術刀將闌尾切下。

④縫合盲腸上切除闌尾後所留下之傷口。

⑤取下自動張開器使傷口閉合。

⑥縫合傷口。

▶(5)關閉麻醉機。

二、赫尼亞修補術：

▶(1)打開麻醉機將病人麻醉。

▶(2)消毒程序：

①先用肥皂洗手。

②然後戴手套。

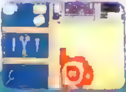
③用紗布沾藥水消毒手術部位。

▶(3)切割步驟：

①由病患腹股溝膨出部位，以手術刀切開皮膚。

②以手術刀或電刀切開皮下層。

③以刀片或剪刀切開筋膜。



④以牽引器打開患者腹部。

(4)手術步驟：

①切開赫尼亞囊。
②以手指將赫尼亞囊內含的腸子推回腹腔。

③將赫尼亞囊加以縫合。

④取下牽引器，使傷口閉合。
⑤縫合傷口。

(5)關閉麻醉機。

三、部份胃切除術：

(1)打開麻醉機將病人麻醉。

(2)消毒程序：

①先用肥皂洗手。
②然後戴手套。
③用紗布沾藥水消毒手術部位。

(3)切割步驟：

①從病患上腹部之中央略偏左處至肚臍上方，以手術刀切開皮膚。
②以手術刀或電刀切開皮下層。
③以刀片或剪刀切開筋膜。
④以手術刀在腹膜上作一小切口再以剪刀剪開腹膜。
⑤以自動張開器打開患者腹部。

(4)手術步驟：

①首先由胃大彎處將胃切斷。
②再以手術刀切斷十二指腸與胃相連接之處。
③將切下來的胃分離並拿走。

④使用吻合器將留下來的胃囊殘幹加以封閉。

⑤將十二指腸殘幹以針線將其縫合封閉。
⑥使用手術刀將空腸殘幹切開。

⑦將胃殘幹切開。

⑧使用吻合器使胃與空腸相互接合在一起。

⑨取下自動張開器使傷口閉合。
⑩縫合傷口。

(5)關閉麻醉機。

何布：喝…割完了嗎？
陳威治：好了！三大手術終於完成了！
何布：我可以出院了吧！
陳威治：等一等，本大夫今天心情特別好，現在免費爲您作最後一項手術。
何布：什…什麼…手…術？
陳威治：頸部以上切除術！
何布：哇！救～命～啊～
主編：去吧！這次的稿費會多給你一點。

[illegible]室小常識

(1)正確的電擊法

裝兩個電擊器如圖所示放置，再將電壓逐漸昇高，病人才不至於成爲烤肉。

(2)心肺復甦術

將雙手壓在病人的胸口下（如圖所示），以每分鐘壓60～70次的頻率救活病人。

何布

PC GAME設計基礎

本 CAI 主要是解說 GAME 製作上的一些基本技術，針對時下最流行的 VGA 相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點，PC GAME 設計基礎包括書本和磁片，方便互相照印證，書本厚 594 頁，磁片則有 1.2M 軟式磁碟片三片，檔案近百個，內容如下
爲了速度及其它的考量，程式全以 Microsoft 組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎。

- 抓取 13h 模式圖形
- 顯示 13h 模式圖形
- 抓取 12h 模式圖形
- 顯示 12h 模式圖形
- PE2 上抓取中文
- 13h 模式下顯示中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制 PC 喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟動背景
- 幾種產生亂數的方法
- [illegible]

訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。

（1）台灣地區：每套訂價新台幣 1,500 元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些收到我們寄出的包裹。
（2）港澳地區：郵資的關係，每套售價港幣 470 元，請就近到郵局申購匯票，以航空信寄來。
（3）其它地區：請先來函或來電查詢。

郵政劃撥號碼：17072888　　收款人：許宗楨
地址：桃園市永康街 35-6 號 7 樓　　查詢電話：（03）337-8559

軟體世界雜誌

54期讀者回函中獎名單公佈

特獎：價值 2000 元的軟體世界遊戲（套數不限）

中獎人：高雄縣　蔡松台

頭獎：價值 1000 元以內的軟體世界遊戲

中獎人：台北市　陳午明・高雄縣　方瑞斌
台中市　陳信瑞

貳獎：軟體世界雜誌一年份

中獎人：桃園縣　張介華・台北縣　李祖延
台北市　游喬森・台北市　黃馨宜
台北縣　張景堯・台南縣　廖逸清
台北市　徐明秀・台北縣　王欽正
桃園縣　李文平・新竹縣　范國淦

參獎：價值 500 元以內的軟體世界遊戲

中獎人：中壢市　陳列武・台中縣　簡銘啓
台北市　廖伯峰・台北市　李正偉
高雄市　洪懷謙・宜蘭市　金志鴻
台北市　陳能建・台北市　張昌宏
台北縣　呂育清・台北市　朱學恒
高雄縣　張逸暉・彰化縣　廖英俊
台中市　李連福・台北縣　徐偉固
台北縣　陳瑞呈

肆獎：軟體世界雜誌半年份

中獎人：基隆市　張志豪・高雄市　吳宇杰
台中市　張仕育・台東縣　徐維元
台北縣　劉彥宏・嘉義市　楊敏男
彰化市　葉弘裕・台北縣　簡文和
台北縣　簡彥俊・屏東縣　黃學勤
台北縣　許文堂・花蓮縣　洪小惠
台中市　鄭令坤・台北市　顏智信
台北市　王祥逸・台北市　李欣峰
高雄市　林家慶・台中市　林彥均
台中市　谷忠國・台中市　許水德

伍獎：價值 300 元以內的軟體世界遊戲

中獎人：台中縣　王保權・台北市　許晉源
台南縣　鄭筱柔・桃園市　李劍英
南投縣　石振聲・桃園市　王淳鐵
台北縣　周正夫・桃園縣　葉時安
彰化縣　賴泰延・台南縣　林釗慶
台北市　吳文嘉・高雄市　林久堤
彰化縣　趙國翔・彰化市　吳孟倫
屏東市　江子豪・台中市　吳佳融
台南縣　尹翔麟・台北市　[illegible]
台北市　高維鵬・彰化市　沈建華
台北市　周名強

© 1993 Infogrames Ltd. All Rights Reserved
顯示：VGA/MCGA
首創六國語言版本
SHADOW OF THE COMET
INFOGRAMES
電腦休閒世界
Chaosium Inc.
像這樣的遊戲 每76年只能出現一次……

火車大戰略
Silmarils
大陸傳奇
風塵三俠
大陸傳奇
風塵三俠
天外劍聖錄
攻略本
攻略本內均有詳盡的文字解說及彩色圖片，現已正式推出，請向各地經銷商購買！

徵稿

ENTER 雜誌

我們誠意地徵求以下的作品：

曲類不拘，以ROL、CMF格……

SVGA640×480、256色……

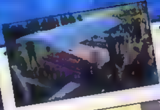
VGA或MCGA模式，全螢幕之動畫方式表……

……大膽嘗試的練習作……

……IBM PC 286……

……十萬字以內之中……設佳作，請用600……

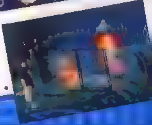
EL-FISH
THE ELECTRONIC AQUARIUM
電子水族箱
特色
組合水族箱動態
沒有異味、死魚、無須清理水族箱
水草/水中植物也會日益生長茂盛
MAXIS
CREATED BY
ANIMATEK



藍色警力 是你唯一的答案

1983年6月14日星期二晚上十點，警官約翰萊恩夫婦在家中慘遭謀殺。兩名被害者在案發現場均已氣絕身亡，全身佈滿彈痕。現場沒有發現任何疑犯，但萊恩夫婦的獨子傑克奇蹟式地倖免於難。

你扮演新任機車巡警傑克萊恩，在父母雙雙被謀殺的10年後，線索有如神助般地一一浮現。現在你與父親的老搭檔李勒一起追查這些線索，在過去密步無法掌握的此刻，正義與私相報負之心僅一線之隔，你是否會讓挖掘到的事實逼使你跨越這道正義之線？



大部分的人
不會爲了
單獨的理由
勇於嘗試新事物
模擬城市
改變了這個鐵律
我們看到2000

AV8B
正宗
獵鷹出擊
AV-8B HARRIER ASSAULT
IBM PC 386 以上
記憶體 2MB以上 需硬碟
VGA
操作 鍵盤、搖桿、滑鼠
音效 魔奇、聲霸卡
5.25 2MB
獨家代理發行
智冠科技有限公司

綠鑽系列
MiTAC 神通電腦

迎接神通二十周年，神通電腦世界特舉辦資訊月全省聯展，產品應有盡有，展期多達一個月，提供您全方位的最佳選擇，歡迎親臨全省神通電腦世界就近參觀！

神通綠鑽系列個人電腦

神通綠鑽系列MPC(多媒體電腦)

神通綠鑽系列行動電腦

神通電腦世界

超值特價資訊聯展

驚喜降價・限量特價

486SX 只要

NT 20,000 元

神通電腦股份有限公司 TEL

迎接神通20週年，神通電腦世界全省聯展，資訊產品全面特價，剪下兌換券，購買該項產品，就送兌換券上註明之贈品。

486SX-25	486DX	殺型MPC	豪華型MPC	486 … 數電腦
超值特價20000元	特價優惠中	特價優惠中	特價優惠中	配備HP噴墨印表機 超值特價 49900 元
贈送十大贈品	贈送十大贈品	贈送喇叭 十大贈品	贈送喇叭 麥克風 十大贈品	贈送手提袋

Veil of Darkness
惡魔禁地（上）

中文提示篇

／A.S.G.

壹、預言提示篇

[illegible]

　　這是說明山谷內的居民受到凱恩的控制，你的出現就是為了解救眾生而來的，這只是述說情況而已。

劃破晴空降世
足踏鐵鷹越山

　　這是說明你的飛機飛越喀爾巴阡山，然後從空中摔下來的事。

法相幻化大千
肉身不識平凡

　　這是說救世主其實不一定長什麼樣子，他自己也不了解自己並非凡人，其實平不平凡就看你是成功或失敗而定了。

血染重鏈為證
驅邪衛道靖安

　　因為如果不是救世主，沒有人能找到艾德華的鐵鏈，因此如果你能找到血染重鏈便能證明你是救世主。那你的責任就是要驅逐邪惡的凱恩，維護居民的安全了。

多事好奇罹禍
解咒適生此關

　　這就是有個傢伙好奇多事去看飛機摔下來的熱鬧，結果被魔法弄成一棵樹，如果能幫他解開咒語恢復他的身體才能通過這一關。

術拘靈奴茹苦
清音通門禮讚

　　有位巫婆的祖父因為被吸血鬼咬到而成為吸血鬼，結果被村民殺死，但卻被凱恩召喚回來守衛陵寢。如果要解救他的痛苦就必須舉行天外儀式，那需要某種敲擊樂器來發出聲響，那麼他得到解脫之後有陵寢的門就能通行無阻了。

痴女緣由宿命
幫助少年何堪

　　這是說有個和她父親一樣患有瘋病的女子，你必須想辦法去幫助她，有人能夠配製醫治她的藥，你就必須四處去找尋這些物品來協助這不幸的女孩。

莫奈無辜縊首
理辦疑案奇冤

有人因爲艾德華被殺而被法官判處絞刑，事實上他根本是冤枉的。你必須追查出眞正兇手而還他清白。

七魂齊聚嘆悲 待索失物償願

尼柯萊和他六個被殺的兒子魂魄在一起，他們一直希望能找回自己心愛的東西。某個人可以告訴你他們的職業及興趣，那你可以想像他們心愛的東西是什麼。

八方奔走尋覓 時至擒兇將全

你必須四處奔走去找這七個人心愛的遺物，等到東西找齊了就代表殺掉凱恩的時機到了。

狂夜妖犬橫行 週旋弒獸除患

由於狼人的四處殺害居民橫行無忌，你必須想辦法把牠殺掉，以除去禍害，狼人怕什麼？就要你多加思考才行。

純銀鑄就神恩 詳參錢囊固玄

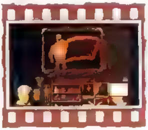
由於銀有些避邪的力量，因此你必須打造一把純銀的武器來備用，不過也要看你自己到底銀幣夠不夠才行。因爲那是很貴的！

癡漢恐洩天機 再探密洞細盤

有個自稱瘋子的人說他知道艾格利帕的所在，可是他怕洩露而不說出來，你必須想辦法逼他說出來。而密洞內要找到艾格利帕恐怕要繞開某個地方，然後仔細盤查才行。

邪惡化身枯守 殺鬼有望懇談

艾格利帕是本魔法書，可是它也是凱恩力量的來源，它是邪惡的化身被鎖在一個地方。要殺死凱恩就必須和它詳談才能知道。



攝人魅眼致死 未解怎能旁觀

凱恩的眼神有魔力，只要看到他的眼神會令人麻木而任其宰割，所以如果沒辦法解決這個問題，你根本無法接近他，更不用說殺他了。

抹手還差分寸 誰料功歸㾀赫

凱恩的爪子十分銳利，抓一下就完蛋了，要使他和你保持距離才不會被抓到。那可能需要他很討厭的蔥蒜來保護你自己吧！

男兒仁義浩然 抗衆祈福運轉

接著他必須使用神聖的物品攻擊，對抗凱恩使得邪惡衰弱而正義展現。

今朝繼釋靈明 百年聖光復現

山谷中不見天日是因爲光線被凱恩封住了，如果能把光線放出，那山谷將恢復白天及黑夜，凱恩就快完蛋了。

正名直當脫口 致敵其短心亂

接著說出凱恩的眞正本名，他會因此心亂而無法戰鬥。

退路概皆閉棄 存活儘只向前

這是要在戰鬥前先封閉凱恩的退路，也就是他可以恢復體力的棺材，然後他就無法恢復，那你就能輕易向前殺掉他了。

勇士獨定虎穴
智者巧封龍潭

盛宴得見白日
隱風詭幕吹殘

異域英雄事蹟
惡魔禁地永傳

殺死凱恩之後，這三句話就是歡迎你的事蹟的！

貳、物品提示篇

1 血染衝鋸：一種證物，也可用來敲擊某種東西（像鐵釘）。

2 貝東尼草及亨納草：治某種病必備的藥材（瘋病）。

香菜：要謀害別人的人才會去種的植物（一種證物）。

4 萬靈藥：可治療輕傷。

神力之助：增進你的戰鬥力量。

6 草菇：可使你暫時不受某種魔去之害（因爲看不到）

7 大蒜：可製成項鍊來阻擋吸血鬼。

8 艾格利帕：一本魔法書，它知道凱恩的真正名字。

9 骨灰：復活必備物品之一，燃燒後取得。

10 祝福過的蠟燭：天外儀式必需品。

11 天外儀式：說明如何解放被召喚的靈魂。

12 亡靈之書：記載了克利爾的兒子姓名的書。

13 回春寶典：可治療老化回復青春。

水晶秘術：說明水晶治療傷害的功效。

避邪解咒經第三卷：消除艾格利帕的詛咒。

16 蠟燭：製作巫毒娃娃的原料。

17 屠龍式教槌：殺死骷髏專用。

18 煙土：有煙土才能借到人柴。

19 古老錢幣，有雙爾德的肖像在上面。

水晶：可使用恢復體力。

21 生命之杯：一種金質高腳杯，可用來使人復活。

22 匕首：彼得的心愛之物。

飛鏢：可用來射東西。

鑽石：尼柯萊心愛之物。

25 美酒空瓶：證明某個人的謀殺罪行的證物之一。

上等葡萄酒：用來向雅斯騙取高腳杯之用。

法蘭克的牙齒：用來做巫毒娃娃原料之一。

28 金飾針：配合巫毒娃娃用來恐嚇法蘭克。

29 頭髮：治瘋病藥材之一。

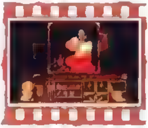
聖標：可幫你找出凱恩的棺材所在，也可用來保護你不受邪惡太多傷害。

31 聖水：對付女吸血鬼專用，也可傷害凱恩。

號角：刻上咒文可呼喚老魚人。

纖帽：納山心愛之物

34 大鐵釘：天外儀式必需品之一。



35 瓦罐：製作治療瘋病藥品原料之一。

大鐵鑰匙：打開鎖艾格利帕的鍊子。

艾德華的鑰匙：打開通往秘道的門。

38 閣樓鑰匙：打開大宅院的閣樓。

39 地下秘道鑰匙：打開艾德華家下面秘道中上鎖的門。

安卓利的鑰匙：打開安卓利房間的門。

機關室鑰匙：打開起降城堡入門的機關室。

- 修道院鑰匙：打開修道院圖書館之門。
- 背包：可放十個物品。
- 小刀：可用來殺蝙蝠及野狼（效果差）
- 油燈：可用來把東西火化。
- 打火機：可用來點燃東西。
- 拂刀：用來殺一般生物。
- 火柴：用來點油燈之用。
- 鐵釘：用來封住凱恩的棺材。
- 幾頁書：手冊中所記載的故事（有關凱恩）。
- 手槍：殺一般生物。
- 手槍及銀子彈：可用來殺狼人。
- 大鐵叉：用來殺一般生物（有效）。
- 小布袋：可裝八個物品（不能太大，否則裝不下）。
- 預言：列出你必須完成的事。
- 鐵撬：撬開通往艾格利帕的門。
- 鋼筆：麥克心愛之物。
- 鬥劍：亞歷山大心愛之物。
- 繩索：從沼澤的樹下到洞穴的工具。
- 梨樹枝：可用來做成魔杖。
- 梨樹魔杖：可專殺鬼人。
- 布袋：可裝十二個物品。
- 緞帶：可用來綁在銀鐘上。
- 破布及破襯衫：證明某人的謀殺罪行。
- 鏟子：用來盜墓。
- 印章戒指：尼柯萊的心愛之物。
- 銀鐘：天外儀式必須品。
- 銀幣：買東西及製作銀器之用。

- 銀劍：殺殭屍專用。
- 祝福過的銀劍：可殺鬼魂。
- 護身符：保護你免遭光魔殺害。
- 煙草：可換得聖標。
- 火把：可殺魔影（點火）及狼人。
- 小提琴：克禮斯坦心愛之物。
- 巫毒娃娃：可用來威脅法蘭克告訴你一些事情。
- 魔術盒：放出光線傷害凱恩。

參、地點提示篇

- 農家：酒店中的人在你還回血染重鎚之後會談到。
- 穀倉：鮑理斯的老婆會告訴你。

- 墜機地點：鮑理斯會告訴你。
- 沼澤：救了變成樹的人之後他會告訴你。
- 地下洞穴：在沼澤的一棵樹下面。
- 法蘭克的洞穴：使用巫毒娃娃威脅法蘭克他就會告訴你。
- 墓園：和歷史學家交談或和挖墓工人交談就知道了。
- 十字路口：和歷史學家交談可知。
- 黑森林：和歷史學家交談可知
- 法蘭克的屋子：從瑪西亞娜兒得到法蘭克的牙齒之後，可從酒店中得到消息。
- 古普賽營地：從修道院回來後可從酒店中得知。
- 灌木迷宮：治療娜塔莉亞之後，她父親在墓園告訴你。
- 凱恩的城堡：訪問修道院之後可從酒店中得知。
- 湖畔：和歷史學家交談得知。
- 大宅院：在灌木迷宮的一角可以找到。

- 另一個村莊，解救樹人之後從酒店中可以得知。

下節繼續…

飛行員 ★ VINCENT PAN
代號 ★ MAVERICK

陸空戰將任務簡報

CASE8

[illegible]－亞歷桑那州政府
任務中需殺－FARHAD（刺客）
任務地區－美國，拉斯維加斯，大峽谷區
任務背景－自從美國聯邦政府瓦解，各州紛紛宣布退出聯邦獨立之後，各州之間時常發生戰爭，其原因不外乎是爭奪利益，弱肉強食。其中最明顯的例子就是亞歷桑那州和內華達州，經常為了州界的劃分而引發大規模的武裝衝突，在這中間又以爭奪大峽谷的歸屬權所發生的衝突為最多；而兩州的政府，不斷的向外國求援，增加軍備，甚至派出傭兵謀刺對方的軍政首長，但是控制美國中央的 IRS 又對外宣布禁止外國部隊進入這兩個地方支援當地政府，只是在靜待雙方兩敗俱傷的時候，重新收回對此二州的管轄權，IRS 甚至對外宣稱，只要有任何外力介入這二州的衝突，便會遭到最嚴重的報復行動。
[illegible]－該地區的內華達政府軍在空中的武力方面，擁有 F-16、F-18、A-10 以及 E3-C 早期雷達預警機等精良的空中機動部隊；在地面則以有雷達導引的固定式及移動式鷹姆防空飛彈為主要防空武力，而且數量驚人，在執行任務時，必須特別小心注意。
[illegible]－在空中戰鬥方面，本人不再多做建議，閣下唯一要記得的就是：「沒有十足的把握，不要利用飛彈攻擊。」；在空對地攻擊方面，由於對方擁有數量驚人的防空飛彈，因此本人建議先找出導引它們的雷達所在位置並加以摧毀，然後再針對目標實施各個擊破的戰術。

任務 23 攔截 E3-C 雷達預警機

從基地起飛之後，請立刻朝向 ZONE 1 前進，到達該區的同時，會有第一波出動攔截的兩架F-16對你發動攻擊，屆時請立即對他們採取自衛性攻擊。接著在經過 ZONE-2 時，則會出現第二波攔截的兩架F-16，在擊落他們之後請立即轉往ZONE-3 執行攔截 E3-C 的任務，但是在ZONE-3 的空中除了一架 E3-C 以外，尚有另外二架執行護航任務的F-16，在將他們分別擊落之後，你就可以立即返回基地。

內華達政府軍的F-16 慘遭擊落！

任務 24 危險之旅

起飛後，立刻朝向 ZONE-1 飛去，此時地面上共有六具以上的薩姆二型飛彈發射器，並且由一具雷達所導引，你首先要做的就是至少利用一枚小牛飛彈摧毀一具雷達，以減低你被飛彈攻擊的機會。到了 ZONE-2 之後，你將會發現這裡的敵軍佈署和 ZONE-1 並沒有二樣，因此你要做的就是立即找出敵軍雷達的位置，並且將它摧毀；進入 ZONE-3 之後，首先出來迎接你的是擔任第一波攔截的兩架F-16戰機，在這個時候，你必須先將飛彈切換至 AIM-9M ，待敵機一進入射程之後立刻射擊，同時讓僚機去處理另一架敵機，在確定了第一架敵機被擊中後，你就可以將武器切換到小牛飛彈，將地面上的兩具雷達摧毀，至於地面上的一台薩姆飛彈車及一具飛彈發射器可以不用去理會，然後回到空中確認一下另一架敵是否已經被摧毀，如果沒有請先將它擊落，再向下一個導航點前進。在進入敵軍基地的區域之後，會有二架F-18出動攔截，同樣的你必須在其中一架敵機進入你的飛彈射程範圍內時就將它擊落，另外一架則交給僚機去處理，這個時候薩姆飛彈已經會開始攻擊你了，所以你必須先將導引它們的雷達給消滅掉，飛彈才會因失去導引而無法向你們攻擊，接著你就要對敵軍基地附近的設施進行清理工作，主要目標有一條跑道、兩座機棚、一幢指揮中心及一座飛航塔台等等，在將它們逐一清理完畢之後，你便可以直接回航，但是你經過 ZONE-2 和 ZONE-3 的重疊區域的時候會遭受飛彈攻擊，你可以不用理會它們，立刻使用自動導航器回到基地。

壯觀的大峽谷

任務 25 單機摧毀敵方的後勤補給站

從基地起飛後，立即朝向第一導航點（ INSERTION ）前進，到達目標區之後，你會發現你是在大峽谷區的某一個峽谷的入口，此時務必沿著河道前進，同時地面會有許多的防空高射砲及薩姆二型防空飛彈，其中只有高射砲會攻擊你，因此不會對你造成太大的影響，在經過一陣的迂迴前進之後，雷達幕上會出現二架F-18的蹤影，這個時候請立即用 AIM-9M 將它們在機砲射程外擊落，因為根據本人的經驗，這兩架F-18實在是有夠難纏，可以說是前所未見。在將兩架敵機擊落之後，請繼續沿著河道前進，或者立刻拉高飛行高度並朝 DEPOT 的方向前進，同時將武器切換到對地武器並打開雷達，在目標區內共有四個目標需要摧毀，即一座建築物、一座儲油槽以及兩座機棚，在將這四個目標摧毀之後，即可返航；在到達基地的同時，會有二架 A-10 出現，企圖阻止你降落，請儘快將他們擊落並降落在跑道上。

註 本遊戲至此又將進入另外一個高潮，在普林酒吧的MISS POOL中會同時出現三個任務掮客，在本文中分別為 **CASE9** 、 **10** 和 **11** ，你可以隨意決定先接受誰的任務，但是本人是以MISSION POOL中由左到右的方式來進行遊戲，因此，如果各位要以其他的組合方式來玩也可以，並不會對整個劇情造成任何的影響。

● CASE9 ●

任務僱主－德國政府

任務中間人－MUHAMMED（掮客）

任務地區－德國本土（GERMANY）

地區背景－在二次大戰結束以後，既是戰敗國又是發動戰爭者的德國，一直被各國所交相指責，其中又以英國的反應最爲強烈，不斷的要求德國簽定不平等條約，而在整個世界局勢重新整合的現在，英國更變本加厲的對德國提出不合理的要求，甚至駐軍德國，理由是防止德國的軍國主義再度擴張，但這一切都是英國向外伸出帝國主義魔掌的藉口，使得德國政府不勝其煩，但因顧忌世界各國的輿論，不便加以驅逐，因此頻頻向外僱用傭兵，藉以將英國的勢力趕出德國，但是在英國優越的空中部隊防衛之下，每每都無法成功，而白花了大筆的金錢。

地區概況－英國的空中武力，主要是由受過嚴格訓練的飛行員所駕駛的旋風式戰鬥機（TORNADO）組成；而在地面武力方面，主要是以ZSU-23-4和美製的M-1戰車爲主，也有爲數不少以雷達導引的40厘米防空高射砲爲輔。

任務建議－在本地區中，空中的敵機由於本身迴轉半徑過大，因此在和F-16的纏鬥上是十分吃力的，但是一旦它們咬住你，它們就會不斷的攻擊，因此本人建議最好能夠以飛彈和機砲並用的方式去對付它們，在中距離時使用飛彈將它們摧毀；在近距離時，儘可能的和它們繞圈子，並飛到敵機後方使用機砲攻擊。至於地面武力方面，在這個地區並沒有地對空飛彈攻擊的危險，但是由雷達所控制的大量防空高射砲卻是你最大的敵人，因此在對付地面目標時，最好先找尋並摧毀它們的雷達，使得它們的高射砲無用武之地。

旋風式戰機已被鎖定

任務26 首次接觸

起飛後不久，即可到達NAV 1，見無敵蹤後，請立即朝NAV-2前進，在中途你將會遭遇執行第一波攔截任務的二架旋風式（TORNADO）戰機，請以最快的速度將他們擊落，接著進入NAV-2的同時會有第二波攔截的二架旋風式戰機，同樣的，也請你將他們逐一擊落，然後請向NAV-3飛去，此時地面上會有二台ZSU-23-4，請使用LAU-3火箭加以摧毀。接下來，在進入NAV-3之前會出現第三以及第四波的旋風式戰機，請和僚機將他們分別殲滅；然後，經由NAV-3回基地，但是在回航的途中，如果運氣不好，將會遇到第五和第六波的旋風式戰機向你發動攻擊，如果沒有遇到它們，便可以直接由NAV-3回到基地。

任務27 切斷英軍的重要橋樑

從基地出發之後，立刻朝向NAV-1飛，在確定該區沒有敵軍的軍事活動以後，立刻轉往NAV-2。到達NAV-1的時候，第一及第二波的四架旋風式戰機會分別出動攔截，在將他們各個擊破之後，便可以朝向主要目標區（BRIDGE）進行攻擊。進入主要目標區之後，你將會發現該區地面除一座橋樑以外，尚有以四台ZSU 23-4和二台M-1戰車所組成的快速攻擊部隊，請利用LAU-3將它們完全消滅之後，再使用自由落體炸彈MK-20或MK 82將橋樑摧毀；最後你就可以經由NAV-3回到你的基地結束任務。

任務28 摧毀英軍駐德指揮部

在武器裝載完成之後，立即朝向NAV 1飛去，此時第一波擔任攔截的兩架旋風式戰機會迎面而來，請儘快將他們擊落；接著進入主要目標區（CASTLE），先將企圖阻止你攻擊的第二及第三波四架旋風式戰機擊落，然後將武器切換至空對地系統，將控制城堡周圍十六挺高射砲的四具雷達分別摧毀，在敵軍喪失制空武力的同時，友

軍的二架 A-10 攻擊機，便會進入目標區對城堡進行轟炸，或者你可以在 A-10 進行攻擊之前，早一步將城堡摧毀，最後你便可以直接由該區回到你的基地。

● CASE10 ●

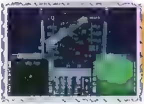
任務僱主－IRS 公司

任務中間人－TWEEDLT（IRS 高級職員）

任務地區－羅德島（RHODE ISLAND）

任務背景－羅德島自最近數月以來，每當要繳稅給 IRS 時，總是以許多理由或方式拒絕繳稅，而且還以退出 IRS 聯邦作爲要脅的手段，這使得 IRS 的高層部門十分緊張，擔心如果羅德島一旦脫離 IRS，將會引起一連串的連鎖反應。因此，IRS 如今授權 TWEEDLY 和你交易，以一筆不少的現金及不查野貓的帳作爲條件，來換取你接下 IRS 的任務的條件，而如今 IRS 所要你做的就是對羅德島進行一些懲罰性的重點攻擊。

地區概況－該區的敵軍空中主力，大部分是以 F-15、F-16、F-18 及 A 10 所組成的，其實力不弱；在地面上的武力，主要是以 ZSU 23-4 和 40 米厘防空高射砲爲主，另外還有部分的 M-1 戰車。至於海面上的敵軍，主要是以驅逐艦及巡邏艇爲主力。



◀準備攻擊敵軍的驅逐艦

任務 29

攻擊羅德島的兩處空軍基地

起飛後不久，將會在 NAV 1 遭遇第一波出動攔截的 F-18 戰機，請儘快將它們擊落，並轉向 BASE 1 前進，到敵軍的第一空軍基地時，地面上將有二台 ZSU 23-4 要列爲首要攻擊目標，然後再對地面上其他的目標進行攻擊，其中有一條跑道及一座機棚，在確認地面上的目標已被完全摧毀後，立即經由 NAV-2 向 BASE 2 前進，到達 NAV-2 的同時，將會有第二波的二架 F-18 昇空攔截你，請在最短的時間內將之擊落，接著再清除地面上的兩挺 40 厘米高射炮，然後再將一條跑道、三座機棚、兩幢建築物及一座儲油槽分別摧毀，在地面上的工事被完全消滅之後，你將會收到基地發出的返航電訊，這個時候你就可以立即返回基地，但是在回航的途中，會出現第三及第四波出動的大黃蜂戰機，請和僚機將它們逐一消滅，最後你就可以回到基地結束任務。

任務 30 癱瘓敵方的主力艦隊

離開基地同時，請立即由 NAV 1 到 TARGET ONE 攻擊第一艦隊，在到達 TARGET ONE 之前，將會出現二架 F-16，請立即將它們摧毀。和第一艦隊發生視覺接觸時，請立刻使用一枚 GBU-15 雷射導引炸彈，將驅逐艦擊沉，以防止你被鮮姆飛彈攻擊，然後將武器切換到小牛飛彈，用它來對付海面上的二艘巡邏艇，當目標區內已無敵人活動跡象時，僚機會叫你朝下一個目標前進，這個時候請使用自動導航系統，進入 TARGET TWO；此時在目標區內將會出現第二艦隊的二艘敵艦，同樣的，請先使用 GBU-15 將驅逐艦擊沉，再用 AGM-65 攻擊另外二艘巡邏艇，在收到基地的回航訊息後，即可返航。

◀擊中驅逐艦的前一刻

任務 31

摧毀島上機械化部隊的營區

起飛後立即朝向目標區前進，在飛行的途中，你會遭遇第一波的二架 F-15 及第二波的二架 A 10 的攔截，請和僚機共同將他們分別擊落。進入目標區的同時，地面上會有二台 ZSU-23-4 及四台 M-1 戰車要先加以殲滅，然後再去處理剩下的一座機棚、一座指揮所及兩座軍營，在目標全數毀滅以後，即可收到回航電訊，這個時候你就可以返回基地結束任務。

過場劇情

當你結束了 IRS 要求你執行的一個任務，正準備離開當地的時候， VIRGIL 趕來告訴你一個難得的大 CASE ，由於被攻擊的羅德島政府不甘心被 IRS 懲罰，因此特別籌了五百萬美元，要求你將 IRS 派來的一架載滿了來觀察你在羅德島行動的觀察員的 747 擊落，而一向對 IRS 十分〝感冒〞的你，便毫不考慮的接下了這個任務。

任務 32 擊落 IRS 的波音 747

從基地出發後，立刻趕往 747 的回航航線上攔截 747 ，在攻擊 747 之前，將會有四個梯隊的八架F-15護航機企圖阻止你的攻擊行動，你必須儘快將這八架F-15擊落，同時還必須保留一到二枚飛彈來對付 747 ；在 747 被擊落之後，你就會收到基地發出的回航電訊，然後你就可以回基地以結束任務。

CASE 11

任務僱主－北加州政府

任務中間人－ BETO （ 掮客 ）

任務地區－美國．加州．舊金山灣區

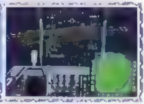
任務背景－當加州宣布脫離美國聯邦政府獨立的同時，在南北加州各自成立了一個政府，而且雙方都對外宣稱自己是合法政府，不承認彼此的存在，因此這二個政府，從脫離美國聯邦之後，便頻頻發動戰事，企圖將對方消滅，使得加州不再像以往一樣的繁榮，而成為一個被戰爭陰影所籠罩的人間地獄。

地區概況－南加州政府的空中軍力，主要以F-18大黃蜂戰機為主；而在地面武力的構成方面，該區並沒有地面機動部隊，只有部分的防空高射砲及薩姆防空飛彈。另外在海軍艦艇方面，擁有一艘核子動力航空母艦、數艘驅逐艦以及巡邏艇。

在敵軍的空中武力方面，並沒有什麼特殊之處，唯一不同的是在這個任務中的敵機數量比以往增加了許多，但是只要以準確的射擊和優良的飛行技巧來面對他們即可；至於地面和海面上的目標和其他地區的敵人並無差別，只不過在數量上佔了較大的優勢。

任務建議－在對付F-18時，儘可能的和僚機配合，使用飛彈和機砲做替換的攻擊，便可以達到最大的效果。至於地面武力方面，陸地上的敵軍設施，大多都可以用 LAU-3 火箭加以摧毀，而在船艦方面，對付驅逐艦最好是使用 AGM-65 （即小牛飛彈）；對付航空母艦時，最佳的武器就GBU 15 雷射導引炸彈了。

航空母艦的全貌



任務 33 援助我軍的早期雷達預警機

北加州政府軍的一架 E3-C 早期雷達預警機正深入敵境，進行偵察任務的時候，發現該區的敵機活動十分頻繁，因此要求你立刻出動加以殲滅並確保 E3-C 的安全。起飛後立即朝向 E3-C 的方向飛去，此時會有至少有六架以上到十四架的F-18出動攻擊，你的任務就是將從基地到E3-C所在位置這段距離中所有的F-18擊落，並安全的返回基地。

任務 34 攻擊洛杉磯空軍基地

從基地起飛後，立刻飛向MUSTER和一架你的僚機（ F-15 ）會合，並朝向 APPROACH 飛去；到達 APPROACH 時，敵軍將會派出二架 F-18對你進行攻擊，請和僚機儘快將他們擊落，接著就可以進入空軍基地進行攻擊。但是，在開始對機場進行攻擊之前，會有二架F-18昇空攔截，因此你要以最快的方法將他們擊落，並對地面上的一座雷達站、一條跑道、二座機棚、一幢建築物以及五門高射砲和一具薩姆飛彈發射器進行轟炸，在確認地面上的目標都已被摧毀之後，即可經由NAV-2回航，而在NAV-2會出現二架F-18，也請你將他們擊落，最後就可以回到基地以結束任務。

任務35 摧毀敵軍的航空母艦

從基地出發後，請立即朝向航空母艦的方向飛去，在你要開始攻擊航空母艦之前，將會有一架昇空攔截你的第一波F-18出現在雷達上，你可以將它們完全交給僚機去處理，或者是你親自動手都可以，在二架F-18被擊落之後，你必須要先把海面上的二艘驅逐艦分別以小牛飛彈擊沉，解除你被飛彈攻擊的危險，然後再用 GBU-15 攻擊海面上的航空母艦，至於另外二艘巡邏艇可以不用理會。就在你擊沉航空母艦的同時，將會有第二波二機編組的F-18對你發動攻擊，請儘快將他們擊落，最後你就可以返航回到基地。

過場劇情

結束了在加州的任務之後，你拖著一身的疲倦回到了位在土耳其的基地，而就在這個時候，一個不速之客－讓你恨之入骨的 PHILIP WALKERS 出現在休息室中，再度要求你接受他的 CASES，並且提出了許多優厚的條件，不但可以賺錢，同時也可以解決中隊的一些問題，因此基於現實的考量，你並沒有選擇的餘地，只有極不情願的接下了 WALKERS 的 CASE。

CASE 12

任務僱主－PHILIP WALKERS

任務地區－土耳其本土（TURKEY）

任務背景－在TWP公司中，由於長久的和 GO 衝突，使得部分董事會的成員對於戰爭厭惡之至，因而為和主戰派WALKERS 及其附庸發生爭執，因此 WALKERS 極欲將這些異己分子鏟除，使得TWP沒有內部的阻撓力量，進而將 GO 擊潰，以達成他想讓TWP獨霸全球的石油工業的願望。

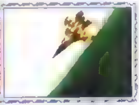
地區概況－該地區的空中武力，主要是由米格29及 SU-27 所組成，其實力不容忽視；而地面之武力卻十分薄弱，和空中武力形成了強烈的對比。

後勤補給維修人員

任務36 擊落一架 LEAR JET

起飛之後，立刻朝向 NAV-1 前進，在確定該區沒有敵人的活動時，請立即趕往 TWP 的空軍基地。此時，將會有一架擔任第一波攔截的SU-27昇空攔截你；在第一波敵機被殲滅之後，雷達幕上將會出現被二架SU-27 護航的 LEAR JET，你最好先將二架護航機消滅後，再去對付 LEAR JET。在LEAR JET 墜毀後，請立即向 NAV-2 飛去，至於地面上的飛行跑道可以不用理會；在到達NAV-2 之前，會出現一架編組的米格 29 準備對你發動攻擊，但是你必須先發制人，先將他們變成一團火球。在你穿過NAV-2附近，並沒有敵機的活動時，你便可以按下自動導航回到基地。

追擊米格-29



任務37 擊潰 TWP 的空中武力

當你結束了上一個任務之後，整個 TWP 都為了野貓中隊擊落該公司的董事座機而憤怒無比，而且在 TWP 中謠傳這一切的行動，都是野貓為了錢所做的報復行動；因此， TWP 的私人空中部隊便宣稱要不惜一切的消滅野貓中隊，因此策劃了這一次前所未有的大行動。

在這一次的任務中， TWP 將所擁有的 SU-27全部派出，全力對付野貓；以二架編組方式共十四架的SU-27 ，對你和你的基地發動攻擊，而你所要做的，就是在他們對基地發動攻擊之前，早一步將它們擊落，以確保基地的安全。

過場劇情

當你將 TWP 的 SU-27 全數殲滅之後，你便去找 VIRGIL ，看看傭金是否已經匯入中隊的帳戶？但是 VIRGIL 告訴你， WALKERS 還沒有付帳，因此你便和 WALKERS 要求見面並付清欠款。

第二天凌晨，你和 WALKERS 在伊斯坦堡國

際機場中的一處倉庫見面，見了面， WALKERS 就使出他的看家絕活，一直向你灌迷湯，但是你根本懶得聽他胡扯，一直要他把錢交出來，他眼見你不再願意和他合作，就指了指地上的皮箱，而你低頭看了一下皮箱。就在同時 WALKERS 想趁你不注意，一槍把你做掉，但是他卻找錯了人，在一聲槍響之後， PHILP WALKERS 終於結束了他胡作非爲的一生。

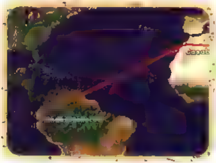
伊斯坦堡國際機場

● CASE 13 ●

任務僱主 – GENERAL MENDEZ（ 三軍統帥 ）

任務中間人 – FARHAD（ 掮客 ）

任務地區 – 秘魯（ PERU ）



任務背景 – MENDEZ 爲了補償你上一次在 CASE3 所蒙受的損失，想請野貓中隊再幫他一次忙，而這次他所開出的價錢高達一千萬美元，只要求你掃蕩該國國內的反政府游擊隊，但是根據調查，該地區內游擊隊的武力並不足以要花這麼大一筆錢來請傭兵動手，MENDEZ 大可以派出自己的軍隊加以平定，這實在無法不令人懷疑，在這其中是否還有著更大的陰謀存在？

地區概況 – 該區內的游擊隊據稱擁有少數的米格 29 及幻象 2000 型戰機，但是飛行員的素質大都不高；而地面上的機動部隊方面，除了主力的 ZSU 23-4 之外，還有少數的刺針飛彈，其實力不可忽視。

任務 38 ■ 攻擊游擊隊的兩個軍事基地

起飛後立刻向 BASE ONE 飛去，進入目標區之前，將會有二架米格 29 昇空攔截你，請立即將他們擊落，然後再將武器切換到 LAU 3 火箭上，並對地面進行攻擊，主要要攻擊的目標有三台 ZSU-23-4、兩座機棚以及一幢建築物；在確定該區內已無敵軍活動後，請立刻向第二導航點即 BASE TWO 前進。同樣的在進入該目標區之前，雷達幕上將會出現兩架米格 29 的反應，請和僚機立刻將他們擊落，接著再去處理地面上的三台 ZSU-23-4、兩座機棚和一座建築物；在你收到基地發出的返航電訊後，即可返航，但是在回航途中，雷達幕上又會出現四架幻象 2000 的反應，而你必須在擊落他們之後，才能返回基地結束任務。

註 在這個任務結束之後，請檢查你所剩下的空對空飛彈數量，原則上最好是還有六顆飛彈以上的存量，如果不足這個數量請儘快補滿，因爲根據劇情的安排，你如果沒有這麼多的飛彈，在後面的幾個任務中，你就只能以機砲和敵機做近距離的纏鬥。

任務 39 ■ MENDEZ 的陰謀

從基地出發之後，立刻朝向 MENDEZ 所指定

的目標區內進行轟炸，就在剛進入目標區的時候，將會有第一波及第二波的四架幻象 2000 型戰機，準備對你展開攻擊，這個時候請立即和僚機合力將他們分別除掉。就在你們將敵機全部殲滅的同時基地發出了求電訊，其內容大致如下：「我們遭到敵機的攻擊了」、「請不要回基地，我們遭到敵機攻擊了」、「野貓中隊請降落在臨時機場」、「跑道已被破壞，基地將無法讓你降落……」。一直到現在你才真正明白，這一切都是 MENDEZ 所設計的，但是現在基地附近都是 MENDEZ 的人，即使你趕回去也於事無補，反而會造成更大的損失。所以請將導航點設在緊急降落機場 EMERGENCY LANDING 的地方，使用自動導航到達該地，並降落在機場上。

過場劇情

在你平安的緊急降落後，你立即趕回了位在伊斯坦堡的基地，這個時候所有的隊員都群情激憤，一心只想向 MENDEZ 討回這筆債，但是由於多數的戰鬥機和大部分的武器，都被 MENDEZ 的偷襲部隊給毀掉了。同時，存心要報復野貓中隊的 IRS 公司凍結了野貓中隊的所有資金，使得你不能再購買武器，因此想要和 MENDEZ 算帳的計劃可以說是擱淺了。當晚在薛林酒吧中，你的一名隊員在喝醉之後，竟然將你們所計劃對付 MENDEZ 的事，全部都給說了出來，而 MENDEZ 派在伊斯坦堡的密探，便打了一通長途電話，告訴了 MENDEZ 有關野貓所計劃的事，因此 MENDEZ 又另外僱用了一個傭兵集團，做為他的保鏢，以預防野貓做出任何不利於他的事情。

CASE 14

任務地區－土耳其．伊斯坦堡

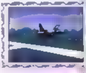
任務概況－該地區 IRS 有 F 15 鷹式戰鬥機，及狐狼中隊的 SU-27、米格 29 在該地區防衛，保護 MENDEZ 的安全。

任務 40 在 IRS 空軍基地降落

這個任務的主要目的是和 JANET（駕駛米格 29），在起飛後分別經過 NAV-1 及 NAV 2 到達 IRS 空軍基地，但是在 NAV 1 和 NAV 2 之間，你將會遭遇二架 F-15 的攔截，請立即將他們擊落。當你到達 IRS 空軍基地的時候，第二波的二架 F 15 同時也會昇空阻止你，你必須在最短的時間內將他們殲滅，然後降落在 IRS 空軍基地的跑道上，至於地面上的防空高射砲和雷達可以不用理會它們。

過場劇情

在你和 JANET 降落在 IRS 空軍基地，並將 IRS 駐機場的警衛人員做掉之後，你就可以進入他們的機棚，用你的 F-16 座機將他們的 F-22 給換了出來，以做為你向 MENDEZ 討債的工具。就在



降落在 IRS 空軍基地

你和 JANET 起飛後不久，你將會在雷達幕上發現另外二架米格 29 尾隨在你們後方，這個時候 JANET 才向你表白，她實際上是 MENDEZ 所僱用的人，而退出狐狼中隊只是 MENDEZ 的策略之一，MENDEZ 真正的目的是要得到這台全世界性能最好的 F-22 戰機，藉以清除對他不滿的異議分子；這個時候你簡直不敢相信，曾經是你最信任的人，如今竟然會為了錢而出賣你，這個時候你已痛心到了極點，發誓絕對要向 MENDEZ 討回這筆債。

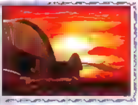
任務 41 擊落 JANET 及其僚機

當你加速脫離了 JANET 和她的僚機之後，她們便會開始對你發動攻擊，在此同時你的 F 22 上，已經裝載了四枚 AIM 9M，因此你並不用擔心沒有武器，再加上你的座機的性能遠超過米格 29，因此你便可以輕易將她們逐一擊落，然後，你就可以利用自動導航器回到你的基地。

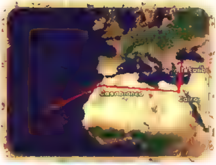
F-22 [illegible]

世界上[illegible]機

✈昇火待發的 F-22



✈F-22 在夕陽下結束任務回到基地



最後的任務

摧毀 MENDEZ 的座機

在準備起飛的同時，請先看你的飛行導航地圖，在地圖上共有四個導航點，在每個導航點的範圍內都會有..架 SU-27 ，這個時候你就可以使用機砲或者是程式自動裝的二枚 AIM-9M 甚至A

✈黑寡婦 YF-23

MRAAM 攻擊它們，但是MENDEZ的座機，將會隨機的出現在某 個導航點中，所以如果你在其中的 個導航點中，就已經將MENDEZ擊落了的話，其他的導航點就可以省略不去，直接把導航點設在基地，並使用自動導航回到基地。但是在到達基地之前 JEAN PAUL 會和他的座機 YF 23 出現在你的面前，而這個時候你所要做的就是將他擊落，並結束遊戲。

✈本人豐碩的戰績及最後的積分

結語

基本上來說，陸空戰將這個遊戲無論在畫面、音樂及音效方面的表現是前所未見的，但是如果玩過 ORIGIN 的銀河飛將系列的人，一定會發現，本遊戲在整個架構上還是和當初的銀河飛將相類似，除了將太空船換成戰鬥機以及劇情更加細緻以外，其他部分和銀河飛將都十分相近，尤其在使用自動導航的時候，完完全全的和銀河飛將沒有什麼兩樣，也許是因為由同一個作者所作的關係吧！但是無論如何，陸空戰將這個遊戲，在各方面都可以稱得上是現今所有的飛行模擬遊戲的經典之作，希望各位都能夠用心體會

✈結束了所有的任務

封神榜

近期推出
敬請期待

● 休閒軟體首創七龍珠斜角戰鬥畫頁
● 上天下地、你來我往、殺得天昏地暗。
● 封神人物、傳奇造型。順暢游移、所向披靡。
● 招招險招更還險招，關關難關且過難關。
● 若要榜上留聖名，盡使功力等輸贏！

改寫歷史．竄改榜名誰有本事？
三百回合．便知分曉!!

徵

1 程式設計師
精通C ASSEMBLY者
如有PC GAME經驗者更佳
2 美術設計
熟DELUXE PAINT Ⅱ軟體者佳
3 凡有心參與休閒軟體國際化，並符合上述條件者
請電 [illegible] 920 536 [illegible]

INFORMATION
Dysin 大新資訊出品
台北縣中和市中和路312號三樓之一
洽詢電話：(02)920-3936(代表號)

蛇島中有份大家各分居於秩序與混沌兩個陣營之中。其中倫理（Ethicality）、紀律（Discipline）和邏輯（Logic）[illegible]秩序[illegible]的美德[illegible]混沌陣營的是[illegible]（[illegible]）、熱忱（Enthusiasm）以及情感（Emotion）。

[illegible]達到所謂平衡的最高境界[illegible]忍之中[illegible]及情理才能達到和諧（Harmony）[illegible]才是真正的奉獻（Dedication）[illegible]精神：理性（Rationality）[illegible]

當然，兩大陣營中若有一[illegible]（Amorality）[illegible]（Insanity）[illegible]只[illegible]而不[illegible]忍外人[illegible]（Prejudice）[illegible]求進取[illegible]（Apathy）[illegible]（[illegible]）是[illegible]

[illegible]在這種勢力的影響下，也[illegible]蛇島中的三大[illegible]起來井井有條，而內地卻[illegible]

先是[illegible]引來[illegible]勾結外[illegible]以致有人玩弄[illegible]之亦然（好棒！）[illegible]的主要任務。

創世紀Ⅶ第二部巨蛇之島

悲劇民族 猿怪(Gwani)村

Shamino 懷著悲傷的心情隨著隊伍離開泌米諾堡。為了追查 Batlin，我們一路沿著北邊的山區尋找通往北方的路。最後在（28'S,3 E）西面的山壁上找到了一個通往北方的山洞。在一陣探索後，終於在北方找到了山洞的出口。（山洞中有一處傳送站可以傳送到一座地底湖，查看湖中的碑文會有一個鬼魂給你一只鑰匙和一份卷軸，並要你幫他報仇。你可以用鑰匙打開（77'S,28'W）的木屋，結果竟然是…Ultima Ⅷ…Strike Commander…我咧…！還好有個

閃電鞭做報酬，可以用來照明，且攻擊力比火焰劍強，還不算白跑。）

出洞口，大伙兒立刻覺得寒風刺骨。連我的魔法鎧甲都無法抵擋的寒氣，逼得我們非得換上所有的禦寒裝備才能繼續前進。（全套的禦寒裝備包括：毛帽（Fur Cap）、毛靴（Fur Boots）和猿怪（Gwani）披風。由於猿怪長年生長在北方，所以也只有猿怪披風才足以抵擋北方的寒氣，是禦寒的必備物品。雖然貴了點…）隊伍繼續向北探索著這個未知的世界。在北方不遠處，我們發現了一個山洞（2N,2W），這大概就是人稱碎脊者山脈（Skullcrusher）的入口了。但我們還不知道開門的密碼，只好先把掉了滿地的符石按照祭壇上的符號放回原處，離開洞穴。

再向北走，一隻名為 Bwundai 的猿怪竟然主動的向我們打招呼並一一地叫出了我們

的名字。「噢！我們認識嗎？」Dupre問道。「不，只是我們知道你們有一天將會來拯救我們的族人。」Bwundai回答著。正當一伙人被他說得丈二金剛摸不著頭腦時，Bwandai繼續說著：「是Gwenno告訴我們的，我們族人目前正面臨著滅亡的危機。現存的猿怪已經不多了，我們活到今天就是爲了等待一位聖者。因爲你們和Gwenno所描述的聖者很像，所以我才冒險和你們打招呼。真正的聖者一定會來而且一定有辦法拯救我們，Gwenno臨終前是這麼說的…」「Gwenno臨終前…，你說什麼？Gwenno死了嗎？快說，他是怎麼死的？屍體呢？快告訴我…」Iolo一時失常的大吼，把Bwundai嚇了一跳，但他隨即卻興奮地說：「你們認識Gwenno？這麼說你們真是聖者！」我點了點頭。「太好了，我們先到洞裡再談吧。關於Gwenno的死因我也不大清楚，但你們可以找Myauri，他可能比較瞭解。」

在洞穴中，Bwundai向我們介紹Myauri，由他的口中得知猿怪村是Gwenno生命旅程中的最終站，她在這裡教導猿怪們各種知識和謀生的技能，並教他們學習人類的語言。在他們的心中Gwenno有著至高無上的地位。但不久前Gwenno爲了保護猿怪族而和盜獵者對抗，最後終於被盜獵者們所殺。後來猿怪們爲了紀念Gwenno，於是爲她舉行了葬禮，並將她的屍體封入只有他們族中的長老及英雄才能使用的冰棺中。冰棺堅固無比，自古以來只有使用猿怪號角才能打開。但他們的猿怪號角早已在他們四處逃難時被偷了。

接著，Myauri向我們介紹他們的近況：「猿怪族是個母系的社會，由於我們的毛皮具有禦寒的奇效，以至於引來大批的盜獵者來獵殺我們，並將我們的毛皮做成披風，就像……你身上的這件。」「啊！我很抱歉，我不知道……」「算了，反正這已經是事實了。其實我們並不求什麼，只要能停止這種無止境的殺戮，讓我們能有個地方定居，不再爲了躲獵人而四處流浪，就可以了。」「這事就包在我身上了，他們殺了Gwenno，我們不會讓他們好過的！」我向他保證著。「這件事倒是不急，有一件事情希望你先能幫助我們。那就是我的女兒Neyobi前幾天突然生了重病，正如你所看到的，我們的人數已經不多了，失去任何人都將會使我們種族面臨滅亡的危機，尤其是像她那樣的小孩子。如果可以的話，救救她吧！對了，我的妻子Yenani也許可以幫助你什麼。」照著Myauri的指示，我們來到了Myauri的山洞中，Yenani正在洞內照顧著一個奄奄一息的小猿怪，想必就是Neyobi了吧！向Yenani詢問了Neyobi的病情，她說：「族裡的醫生Baiyanda已經來看過了，我想你們直接問她會比較清楚。」於是我們找上了Baiyanda。

她告訴我Neyobi的病非比尋常，唯一的藥引就是冰龍血，今日早上Neyobi的哥哥Kapyundi已經出發到冰龍洞窟去找冰龍血了，雖然他是目前族中最好的獵人，但她擔心他的能力還是不夠，故她希望我能去幫他。這事當然沒問題，拿了Baiyanda給我的桶子後，我們便往北方而去。眾人沿著山區路上行，中途遇到了Kapyundi和他的伙伴Gilwoyai，原來他們並沒有取得冰龍血卻反被冰龍所傷，在我表示要去取冰龍血後，Kapyundi十分感激，他告訴我們冰龍窟的位置並把他們的冰筏借給我們。上了冰筏（46 N,6'E），我們便往北方海域的冰龍窟而去。

在探索北方的海域中，Dupre在54 N,33'W的小島上找回了他的魔刀（Magebane）並把他身上的企鵝蛋放回去：「哈！但願還能孵出小企鵝來。」眾人回到冰筏上準備出航時，突然天外飛來一個火球，Shamino在毫無防備下背門中招，全身立刻著火。原來不知何時來了一群海蛇，伙伴們立即上前應戰，而我在眾人的掩護下用手邊的水桶爲Shamino滅火。不久大伙兒解決了海蛇，但Shamino全身上下都已嚴重灼傷，命在旦夕，而我的魔法沙漏又因北方的寒氣失去了效用。

正當眾人不知所措時，忽然聽到Shamino的妻子Beatrix的聲音：「啊！我的…」「我對不起妳，我想我大概很快就會來陪妳了。」Shamino有氣無力的說著。「不！不要這樣。我已經原諒你了，其實我很早就原諒你了。」Beatrix哭訴著。這時Dupre來到我身邊。「唉！夫妻畢竟是夫妻啊！」Beatrix遞給Shamino一本書：「帶著它吧！這是我所能送你唯一的禮物。帶著它爲我好好的活下去。」Shamino收下了書，點了點頭。「現在我的心願已了，可以安心的離開人間了。記著你答應我的話，我知道你從不會背信的，我得走了。」Beatrix施了

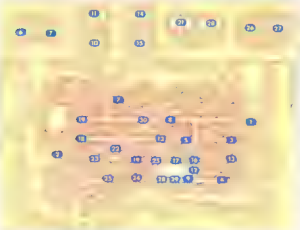
道法術之後便消失了。

這時Shamino身上的灼傷竟然奇蹟似的消失了，所有的傷口都不藥而癒。其實Shamino自從離開沙米諾堡後就一直精神恍惚才會中火球的，如今得到了Beatrix的諒解，我想他的心情應該好過多了。但以後我對這種可怕的生物還是小心點好，尤其在北方這種惡劣的環境下。

再次出航，我們終於在88'N,18'W的島上找到了冰龍。雖然牠對我們好像並沒有敵意，但為了獵怪族我們只好殺了一隻冰龍取得冰龍血。（到達冰龍洞窟有兩條途徑，另外一條是由93'N,11'E的山洞進入。雖然必須通過很多傳送點，但裡面的寶物絕對可以使你不虛此行。）

冰龍血有治療的奇效

帶著冰龍血回到獵怪村，Baiyanda看我拿了冰龍血回來，立刻要我把冰龍血儘快拿給Yenani。Yenani拿到冰龍血後，立刻使用冰龍血治好了Neyobi。為了答謝我，Yenani告訴我穿過山脈入口的密碼：「I－S－C－G－I」。得到密碼後我們便離開了獵怪村，到南方的山洞去了。



圖一：冰龍洞窟全圖

1. 洞穴入口
2. 冰龍住處
3. 傳送到4
5 傳送到6
7. 傳送到8
9 傳送到10
11 傳送到12
13. 傳送到14
15. 傳送到16
17. 傳送到18
19. 傳送到20
21. 傳送到22
23. 傳送到24
25 傳送到26
27. 傳送到28
29. 傳送到30

重鑄神劍

我們重返剛才到過的山洞，照著Yenani給我的密碼一一的啟動符石，鐵門終於應聲而開。眾人一路向東，來到了一間陳列室。「啊！那不是Gustaico被偷的Flux Analyzer嗎？」Iolo指著桌上的一個儀器說著。「在我當Gustaico的助手時，他曾向我提起過。不會錯的！就是這個，快點用它修復黑劍吧！」我啟動了Flux Analyzer修復了我的黑劍。雖然黑劍已經失去了惡魔Arcadion的力量而威力大減，但正因黑劍是「空」的，故所有被黑劍殺死的靈魂都將被囚禁在黑劍中而成為它新的力量。

終於找到了Flux Analyzer，神劍再世！

在陳列室北面的桌上我們找到了一本筆記，原來陳列室的東西都是從月暈城偷來的，但我注意到目前我最需要的獨角竟被一座力場保護著，沒辦法，只好先拿走其他所有的東西，將來回到月暈城時再還給巫師們。在西邊的牢房中，找到了通往北方森林和幼龍城的蛇牙。

走到東邊的房間，在我看了石壇上的卷軸後，偷東西的

不自量力的吸血鬼

主人——吸血鬼 Vasculio 出現在隊伍面前。編了一大堆狗屁不通的理由向我說明他偷東西的原因，一面餓饞饞看著 Dupre，並向我要一個隊員讓他吸血。「開什麼玩笑，你以為我會同意嗎？」我說。「既然如此，我只好自己動手了。」Vasculio 說完，一顆顆的火球立刻轟向 Dupre。唉！惹上 Dupre 大概就這個笨吸血鬼最大的錯誤吧！只見 Dupre 不慌不忙，魔刀一揮，所有的魔法火球立刻煙消雲散。接著大刀一砍，兩招之內 Vasculio 左右分家。傳說中 Dupre 的魔刀不但有毀滅性的攻擊力，更可破除所有的魔法，今日真是百聞不如一見。

拿走 Vasculio 身上的鑰匙，眾人繼續向東前進。在 Vasculio 的實驗室中找回了我的魔杖，而我身上的浮石大概就是這附近熔岩的吧！

隊伍在山區的東方找到了出口，並用 Vasculio 的鑰匙打開了出口的門，再次進入白色的世界。

來到了東邊的山區，我想起了 Silverpate 的藏寶圖。於是我照著先前所記下的地圖，通過了北方山區的一道幻象牆（50'N,41'E），並照著路線找到了 Silverpate 的寶藏。其中一

寶庫入口，這下發了！

個平衡之蛇的黑石像被特別保存著，好像是十分重要的東西。

Batlin的末日

拿了黑石像，回到南邊的一座湖邊（22'N,50'E）。咦！這地方我好像在那看過呢…啊！夢世界。沒錯，就是這裡。如果我沒記錯的話，這神殿中應該有一個月之眼吧！我進入神殿，果然所有的地形和夢世界中一模一樣，有一個 Thoxa 一再叮嚀我要看月之眼。使用月之眼之後，眼中出現了 Batlin 的影

一定要看喔！

像。想不到 Batlin 已經到了一座聖堂，並吩咐若干手下準備幹掉我，最後到了一座……天哪！

那是光之牆，以前 Hierophant of Chaos 曾經向我說過，雖然我那時聽得滿頭霧水，但我至少知道光之牆具有很強的魔力，可以連結到其他的時空，不知 Batlin 會搞出什麼名堂。我想我浪費太多時間了，必須快點找到他才行。於是我立刻招來 Doskar，直接追蹤Batlin的去向。

在 Doskar 的追蹤下，我們來到一座山洞的入口（39'N,95'E）。進入洞穴，一個機器人前來「迎接」我們，當然我們和他打個「招呼」後便來到了秩序之城的入口。又一個機器人向我要密語，沒頭沒尾的我哪知道什麼密語？我只知道我必須

秩序之城入口。

馬上進城，所以我只好隨便猜了一堆密語，但是都失敗了。這時候 Dupre 走上前：「我看等到你猜出密語索沙利亞早就掛了，你看那裡不是有個按鈕嗎？」Dupre 指著牌面牆上的按鈕我立即會意過來，遙控術一施，眾人強行進城。

沿著通道向東，打開鐵門時 Batlin 的手下走來說要帶我去見 Batlin，並要我們跟他走。幸好我已經看過了月之眼，早知其中必定有詐。帶著伙伴們由北邊的密道繞道而行，躲過了第一關。來到南方的通道，居然找不到路。在一陣搜查後，我發現北方的牆後面竟然有人，仔細檢查北邊的牆找到了通往北邊的密道，進入了秩序之城。

Doskar 繼續帶著我們追蹤 Batlin，在按下東南方柱子上的按鈕打開鐵門後，來迎接我們的是 Palos。有了上次的經驗，眾人在跟著他時十分小心。在進入一間陳列室時，我聞到了一股火藥味，隊伍立刻停下來。不久，由四周牆上射出火球，產生一連串的大爆炸。我們在門口等爆炸停止後才快速通過。最後在浴室後門又有一個機器

人間找那一本書有…，又在拖我時間。找按鈕…，唉！不幸的這次找不到按鈕哩！只好乖乖地去找書了。

回到城中，在城中央祭壇旁的書中說明必須將代表秩序的三樣聖器放在祭壇上才可以進入圖書館，問題是三樣聖器是什麼呢？在四處探索下，在北方紀律禮拜堂中的一個戰士屍體中找到了一份卷軸，記載著三樣聖器：倫理的聖器是卷軸、紀律的聖器是蛇匕首，而邏輯的聖器是真理算盤。卷軸…

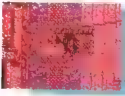
[illegible]機器人[illegible]，真理算盤。

我現在不正在看嗎？蛇匕首…哈！地上就有一把。另外在戰士身上找到了一把毀滅之槌，雖然它異常笨重，但卻是僅次於玻璃劍和大神杖的超暴力武器呢！最後，我們在南方的邏

[illegible]力武器——毀滅之槌。

輯禮拜堂找到了真理算盤。

把三樣神器依照卷軸、匕首、算盤的次序放在祭壇上，



放上三聖器，打開大門。

打開了中央大廳的門，大廳中又有一個祭壇，寫著需要一種叫Serpent Sceptre的手杖就能到圖書館。由樓梯向下到了一個房間，一個機器人走了過來，看它的步伐十分蹣跚，想必是快沒能源了。他一走來就向我說了一大堆話，我看他大概是把我誤認為是他的主人Hierophant of Order了。我先是否認我不是他的主人，機器人只好很失望的結束了談話。但不久又向我說了同樣的話，我看它大概是快沒電，有點短路了吧（奇怪，它們是吃電的嗎？）！看他欲言又止的樣子，我只好說我是他的主人了，它很高興地把Serpent Sceptre交給我，而後如釋重負地切掉開關「休息」了。將Serpent Sceptre放在祭壇上，隊伍被傳送到了圖書館。眾人分頭找書，最後我用壓在書下的鑰匙打開圖書館西邊的門，找到了機器人所說的書。記下書名後，用桌上毛筆旁的鑰匙打開傳送站的門傳回城市。人還告訴機器人書名是The Structure of Order，我們又過了一關。

打開北方的鐵門，Doskar忽然快跑起來，看來Batlin就在前面不遠了。一路向北，發現一道鎖住的門，我試盡了各種方法都打不開，靈機一動，拿出以前Selina的鑰匙，結果證明了我的猜測是正確的。門被打開了，伙伴們向北疾行，通過一條狹道到了秩序聖堂的入口。眾人破門而入，門後正是Selina帶領著Batlin的手下準備和我決一死戰。這已經是意料中的事了，Selina冷笑幾聲，施法將所有的手下全變成巨人，一場大戰立即爆發。眾人紛紛迎戰，我則對付Selina，想不到她居然是個魔法高手。

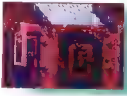
我躲過她的攻擊魔法後，趁隙還她一劍。天哪！她居然毫髮未損，全身魔法保護，連我的黑劍都傷不了她。我曾經慘敗在這種魔法之下，且這次Arcadion鐵定不可能再來幫我了。正猶豫間，我被Selina的魔法擊中，幸賴我有一身的魔法護甲只受了一點輕傷，看來這次我又要輸了。這時正和巨人纏鬥中的Dupre見狀趕忙趕到，用神盾為我擋下Selina第一波的攻擊。

「讓我來吧！」Dupre一躍而起。Selina故技重施，又是道保護力場，只見Dupre大喝一聲，Selina在錯愕中連人帶著魔法力場被魔刀劈成兩半。同時

[illegible]巨人[illegible]一刀砍死了。

我和其他的伙伴們也解決了所有的巨人。看來Dupre在重拾神盾和魔刀之後已經遠遠地超越我而成為近乎完美的戰士了。（對付Selina只有Dupre的魔刀Magebane才有用）

檢查Selina的屍體，找到了我正需要的解場術卷軸。Doskar用爪子扒著北面的門狂叫著。伙伴們迅速來到聖堂，結果我們還是慢了一步，Batlin已



[illegible]之門開啟的[illegible]。

經啓動光之牆了。但見Batlin口中念念有辭好像在啓動光之牆後，他將成爲和守衛者一樣有強大力量的惡魔，進而控制整個世界。我們已經來不及阻止了，只好先將Batlin包圍，先靜觀其變再做打算。

「啊！不對！怎會這樣？這門不是爲我開的…哇！我被騙了，求求你們救救我，看在我們是老朋友的份上…」「老朋友？」我不知道Batlin爲何忽然向我求救。「啊…！」我未及細想，Batlin已經死在一道閃

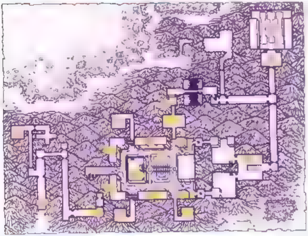
善惡終有報，[illegible]自食惡果。

電之下了。看來守衛者比我想像中更爲邪惡，Batlin爲他庸碌一生還是落得如此下場，我一直視爲最大敵人的Batlin竟然只是被守衛者利用的一個棋子罷了。

眾人正爲了眼前的突變而不知所措，這時傳來守衛者的聲音，隨後並釋放了存在Batlin身上的三個混世魔王的靈魂。不妙！三個混世魔王竟然附身到我三個摯友身上！他們對我冷嘲幾聲後便離開了，現在我的敵人從Batlin變成…，唉！叫我如何下手？我傷是六神無主了，安慰我的只有Boydon和Doskar，Boydon不知該說什麼。Doskar 聞一聞伙伴們留下的東西示意我他們往南方去了。

這時候耳環又響起了一陣聲音要我回Vasulio的實驗室拿猿怪號角。這總算給我一個線索，Gwenno到蛇島的時間較久，也許她會知道一些有關混世魔王的事。臨走前，我在Batlin的身上找到了一個混沌之蛇的黑石像和他從Silverpate搶來的蛇頭得到了通往兩大聖堂，紀律，熱忱，邏輯等神殿和睡野牛旅店的蛇牙。順便帶走了Dupre的家傳寶盾、Beatrix送給Shamino的書和Iolo從不離手的琴，都是他們最珍愛的東西，這樣可以使我以後更容易找到他們。（由於Boydon是由鳳凰蛋所生故對於熱和光非常敏感，所以在包圍Batlin前最好先遣散Boydon，以免在釋放混世魔王時的大爆炸中遭到池魚之殃。）

走出聖室，從西邊的通道用Selina的鑰匙開門進入山洞，由西邊的密道離開了秩序之城。



圖二：秩序之城一覽

浩劫餘生

將Selina的解場術卷軸抄入我的魔法書中，照著耳環的指示回到Vasulio的陳列室。施法拿走猿怪號角，耳環又催促著我到猿怪的聖島（102'N,56'W）

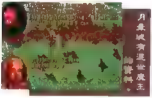
終於找到Gwenno了。

取出Gwenno的屍體。「奇怪，耳環中的聲音到底是誰？爲何一直在幫我？」我暗自思索，但始終沒有答案。

火速背著Gwenno的屍體進入巨蛇之門回到僧侶島，請Karnar將Gwenno復活。僧侶們

的醫術是無庸置疑的，但復活後的Gwenno卻像發瘋一樣，居然不認識我只是自言自語著。天哪！我心中不知有多少話要問她呢！看來我唯一的希望又石沈大海了。

「哇！」我大叫著，這時耳中又傳來一段話語：「混世魔王，混世魔王侵蝕了她的靈魂！」「混世魔王，那是什麼？看來我完全栽在它們手上了。」我又問著，希望能得到回答。但我的耳邊不再有聲音了，Karner回答我：「混世魔王？我年輕時好像聽過，早年我四處修行時月暈鎮的魔法老師Fedabiblio曾經提起過他有這方面的資料，如果你能向他借來讓我研究一下，也許我可以有什麼辦法呢！」「好吧，我現在就去拜訪他了！」我別無選擇，立刻啓程回到月暈鎮。

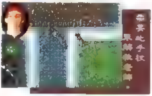

月暈城有混世魔王的資料。

從月暈鎮的巨蛇之門走出來，一股惡臭傳來。天哪！屍體滿地，到底怎麼回事？進入

橫屍四處，是誰下此毒手？

魔法學苑，老師竟然被石化成了一座石像。回到街上，老師的兩個學生Andrio和Frelt正驚慌得不知所措。Frelt一見到我馬上就哭了出來，倒是Andrio鎮定了點告訴我城中的一切事情。

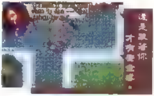
原來剛才一個全身發光的人來到城中見人就殺，是老師把他們師兄弟藏起來才能倖免於難。那人竟然不怕任何攻擊和魔法，所有人都慌了，只有老師全力主持大局，但他最後也為了救Hawk船長而不幸被石化了。Andrio又繼續說：「以前我曾聽Columna說過Torrissio有一支手杖叫做Philanderer's Friend可以解除石化，所以我們剛才去向他借手杖了。不過他


需要此手杖來解救老師。

說他的手杖早在幾年前就被偷走了，我們只好失望地回來，不知怎麼辦才好。」「Philanderer's Friend手杖？不就是被Vasculio偷走的那支嗎？啊！我有。走，現在就去救老師！」將手杖使用在石像上，老師終於活過來並向我說明城中的一切。

「我實在不敢相信那就是Shamino，他已經變成了一個殺人狂了。當時我趕到酒店，Hawk已經全身是血。我無法保護他，因為Shamino根本不怕我的法術，Hawk在臨終前要我保管這把鑰匙，說明這是他一生中最重要的東西，現在我交給你，他的收藏對你可能有所幫助。我想我們必須快點阻止他，否則…」「噢！對了我們就是為了拿卷軸的來的。」Boydon提醒我。

在我告訴Fedabiblio一切經過後，他在學苑的藏書中找了一份卷軸給我：「你說的大概就是這個了，送給你吧！就算是我的謝禮了。」我收下後正準備前往酒店查看Hawk的藏寶箱，途中遇到了Stefano。他一臉驚慌叫住了我：「謝天謝地你終於來了，我看我還是留在你身邊安全一點。」「怎麼啦？


還是跟著你才有安全感。

又偷人家東西被人追殺了是吧？」「別笑我了，這次事情大了。前幾天我偷了Columna的東西，她下了一道詛咒召來一個戰士追殺我。其實，她本來只是要嚇嚇我而已，以前她在幾天後就會收回詛咒。結果剛才來了個人把Columna殺了，現在沒人可以收回這個詛咒了，幫幫我吧！我會被殺死的，這顆容忍神殿的蛇牙就當做是我的謝禮吧！」「蛇牙！偷來的？我看你真是賊性不改…」「我知道錯了啦！再幫我一次吧！事成之後，我再給你一件寶物。」如果Columna只是要嚇嚇他的話，我看這次嚇得也夠大的了，只好暫時讓他加入隊伍。

不久來了一個戰士，見到Stefano就砍，這大概就是Columna的詛咒吧！幫Stefano打敗了戰士，他終於鬆了一口氣。為了感謝我，Stefano給我一把鑰匙，要我自己到他城外舊房子的倉庫中拿寶物。

來到酒店，使用鑰匙打開Hawk的寶箱找到了Hawk的藏寶圖。抄下位置之後我便前往

Stefano老家的倉庫。

城西Stefano的倉庫。用他的鑰匙打開位於82'S,97'E的倉庫的門，找到了…我的…。我不禁有點光火。「什麼送我？這根本就是我的秩序之蛇黑石像。到現在才還我，這傢伙…！」這是我從索沙利亞帶來的，從Lord British的信中提到這三個黑石像好像代表著非常重大的意義，我把它們保存起來。

此鎮實際內藏著什麼祕密？

城中的巫師都死光了，我只好將我從Vasculio那兒拿來的物品一一放回他們的住處，並在他們的住所中找到了巫師們從瘋巫師島中偷來的倫理神殿的蛇牙。

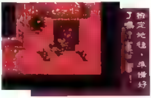
尋訪秩序神殿

拿了卷軸，回到僧侶島。Karnar將卷軸研究了一下，並為我解說了此地的美德系統。看來一切都明朗化了，Karnar繼續說著：「混世魔王是混沌陣營分離後的產物，也是一種不平衡的象徵，擁有混沌陣營強大的力量。所以要對抗他們就必須借助與他們有相對能力的秩序陣營。我想秩序神殿的聖水可能有所幫助，根據我對Gwenno的觀察，她的表現是貪慾，所以她所需要的就是紀律的聖水。以此類推，你其他朋友也是一樣…，我想你們最好走一趟秩序神殿。圖書館中有這方面的資料，有需要的話可以找Miggin幫助。」在圖書館中，我們向Miggin借走了「秩序神殿之旅」這本書，離開僧侶島前，我們順便拿走了地窖中的水桶以備不時之需。

要治好他們，就得取得聖水。

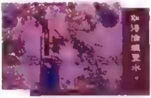
秩序之旅的第一站——聖泉，我們以前已經去過了。照著書上的指示，我們來到了位於Spinebreaker山脈南麓30 N, 133 E的倫理神殿。照書上的說法，我們必須通過神殿的測驗才能得到聖泉。於是我們由神殿的樓梯到達地下室，順著通道向東找到了一個飛行地毯，

山脈南麓的倫理神殿。


指定地毯，準備好了嗎？！

這大概就是所謂的測驗了吧！使用地毯我被傳送到測驗官面前。他問了一些簡單的問題，我一一地回答了（答案是Risk death、Leave the money 和 Continue）。

再來是測驗我的行動：第一關我被傳送到一個山洞中，四處走動，看到了一個身陷火場的人向我求救。我毫不猶豫跨過火焰，按下石柱的按鈕救他，通過了第一關。接著我來到了一條長廊，祭壇上寫著：放下所有的寶物。我將測驗官給我的寶石、金幣和金條放在祭壇上並按下走廊盡頭的按鈕，通過了第二關。第三關由Batlin把關，和他大戰一場後，突然一個大爆炸使我落敗。Batlin奸笑著招降我，一口回絕後，我被傳回測驗官面前。他祝賀我通過了所有的測驗。回到地面，發現原來已經乾涸的聖泉再次湧出水來，Boydon取了一桶後，


取得倫理聖水。

我們便趕往下一個目標——紀律神殿。

在Spinebreaker的西面43 N, 86 E的地方找到了神殿入口，中央祭壇上有兩個Y形的孔，我們使用祭壇兩旁房間內的按鈕打開了所有樓梯的門，並由左邊進入地下室。在地下室南邊通過一道密門後，在一個隱形的箱中找到了一把鑰匙。

回到上層，再由右邊的樓梯上到二樓。用地下室的鑰匙打開北面房間的門，在箱中取得了一個Y形的短杖。另外，打開南方的密門，在書桌中找到了另一個Y形短杖和一把黃色鑰匙。將兩個短杖放入祭壇

的Y形孔中，經過一番嘗試後發現深色手杖的正確位置在左邊，而右邊是淺色的。放入短杖後中央出現了一座橋。通橋

巨蛇頭面竟出現了一座橋！

進入中央的地下室，用黃色鑰匙打開南方的門取得了打開北邊酸液走廊的鑰匙。酸液走廊

吞門加隱形箱子？這[illegible]重要。

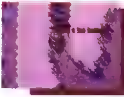
是此地的大考驗，只有機器人可以安然的通過。我將Boydon留在此地，在醫療魔法的庇護下我人速通過走廊。（大約要施三次Great Heal）我取了兩桶聖水，另一桶給Gwenno。

照著書上的說明，我們來到了秩序神殿之旅的最終站——位於海灣東方山脈南邊的紀律神殿。兩人在22 N,64 E找到了神殿入口，在通過一個簡單

紀律神殿入口。

的迷宮後，在北面的一條通道中發現了幾個已被冰封多時的屍體。

用獵怪號角震碎冰塊，他們看起來好像是一組冒險隊伍，


是誰被冰封在裡面呢？

隨身還有一本冒險日記。看樣子在我之前已經有人先造訪過這個神殿，不過看來他們大概是失敗了，但他們的日記總可以給我一些提示吧！

測驗的第一關是傳送站，日記上說：傳送站有五個，且紅在白前面，藍在黃後面，黃色之前有紅色但黃和白並不相鄰。由此可斷定四個顏色中，紅色是重複的，而且傳送站的順序是紅、黃、藍、紅、白。我們照此順序走過傳送站進入了測驗的第二關。

紀律神殿的智力測驗。

再翻翻日記，原來必須將此地的四個符石依照一定的位置放在門前才能開門。書上記載著：他們已經試過WOBC、CBWO和O……。大概時間太久，後面部分我已經看不清楚了。在下一行記著：他們失敗了，因爲沒有一個符石在正確的位置。在看過日記後，其實答案

這種小兒科的測驗還敢難倒我。

已經很清楚了——在第一和第二個位置一定是B和O的符石，那麼第四個就是W符石，而剩下的位置當然就是C了。照著BCOW由左至右置於門前，鐵門應聲而開。

再來是一個簡單的推理問題——從六個機器人中找出偷鑰匙的人。在我和1、2、4、6號機器人談話之後，可以很明確的知道4號機器人是說謊的。但4號被抓到後卻不肯交出鑰匙，我只好殺了他取得鑰匙。

4號是殺死7號的兇手。

用鑰匙打開神殿左邊的房間，房間內有六個石頭和一份卷軸寫著：「現在有六個石頭排成三個、四個兩條直線，如何只移動一次而使石頭能排成兩條直線，且每條四個？」哈！這我小時候早做過了，排成三個、四個則有一個石頭要重複，同樣地，排成四個，四個就有兩個石頭要重複了。將最左邊的石頭疊在兩直線交叉點的石頭上面，我得到了通往聖泉的鑰匙。

取得聖泉後，兩人經由巨蛇之門直返佩倪島，繼續未完成的冒險旅程。

紀律神殿在此

陸空戰將資料片
戰術行動
Rudder Pedal
「陸空戰將」才能進行。

二次世界大戰北大西洋戰區的海戰史，將由你改寫！

大海戰 資料片 戰場爭霸

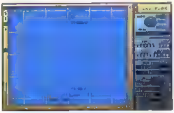
你可以設計新的劇情，重新將船艦定位、指定船的損害系統、改變周遭環境變數、增加或移除船艦，你可以假定各種如同歷史事實般或更嚴酷的損壞情況，考驗自己應付突如其來之緊急將況的戰略技巧。

你也可以載入「大海戰」主遊戲程式或美軍艦隊資料片，重新編輯其船艦情形、環境狀態及戰情趨勢，以新的心情再次體會大戰的激烈。

■你可以將船艦任意佈置於北大西洋上，並且選定其航線、速度、武器配備和損害系統，艦隊隊形也可更改。就看你如何設計了！

■滑鼠控制、下拉式選單，操作十分容易。

■除了設計新劇情，還可更改原主程式和資料片劇情。所有不可能發生或歷史中根本沒記載的狀況，都能在此處發生。



■本資料片特有之「艦長戰役」讓玩者扮演一名艦長，從小小驅逐艦長，經由一路征戰，不斷由大小戰役中獲得經驗，提升等級並獲頒勳章中，爬升到艦隊司令的位子。依德、英不同雙方各有不同榮譽勳章，包括英國的軍人十字勳章、勝利十字勳章和德軍的鐵十字和武士十字勳章。

■自動控制，讓電腦為船艦選擇編隊或砲擊指令。手動控制，則可讓你親力親為，對各船艦下命令。

■環境螢幕中，可調整戰鬥地點、蒲福風級、風向、風速、能見度、日期／時間等條件。

＊本資料片必須配合珍藏版No. 236「大海戰」主程式一起進行！

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行
SSI

再度召集銀河飛將！

當你繼承了祖父的一艘太空船，
人生就有了新的目標。
你想迅速致富，你想成爲宇宙間的大哥大，
你想突破各種危險防線，在太空海盜，各種礦工、
商人及惡形惡狀的 Kilrathi 人手底下討口飯吃！
你必須接下各種任務，管他合法、非法，
越危險，錢越多。
而在賣命追錢的任務糾纏中，
命運沒有忘記玩弄你，
一件神秘的事件，正引你慢慢走向陷阱邊緣……
外星人的秘密行動，面對面的太空戰鬥，
特槍舌劍的交易生涯，都在這浩瀚的宇宙展開！
你必須挺身而戰、你必須長袖善舞！
因爲你就是主角！

- 可以依需要及預算定製屬你賺錢的太空船，更換武器、裝備和其他系統。Centurion 戰鬥太空船、Orion 和 Galaxy 級的船艦都是很棒的賺錢工具。當然，一開始你得在祖父那艘老掉牙的太空船裡窩一段日子。
- 可以選擇海盜、商人、傭兵三種職業，賺夠了就能轉行。
- 冒險、交易是無窮盡的，整個宇宙近 70 個星系裡的基地和行星，都是冒險的舞台。
- 隨著緊湊強烈的音樂節拍逃出生天或激烈戰鬥，真實人聲語音更添人性化的氣氛。

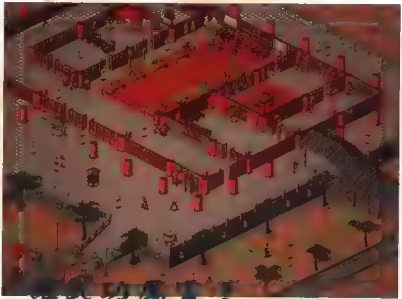
銀河飛將－私掠者

ORIGIN

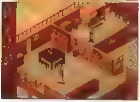
倚天屠龍記

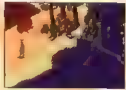
金庸

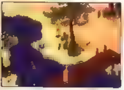
張無忌在面對人生的大起大落後，該如何平息武林中的一場浩劫呢？邪亦非邪！正未必正！是非曲直，自有天定。



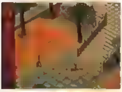
誰武功厲害？
誰招式最帥？
誰利慾薰心？
誰有情有義？

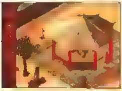






禍端就是這兩把據說是郭靖、黃蓉鑄造的神兵利器，為了這兩樣兵器，為了個人私慾，發生了不少悲劇。包括父母、師徒、夫妻、手足、朋友等等，這個故事不但讓我們了解了「人」對於「權」是多麼的不可抗拒，甚至犧牲一切也在所不惜。除了在書中看到人性脆弱的一面，在電視電影上看到明星詮釋的人物性格，現在你也能在電腦上親自參與這段歷程，舞刀弄劍一番，談情說愛一下。





- 劇情完整，參照金庸原著改編，忠實陳述劇情，但不以動畫和對話帶過，而是以一種有趣的方式表現，謎題推陳出新，意想不到。
- 45度角斜向立體RPG，採策略回合制戰鬥方式或全自動的一併混戰方式。
- 同時具有角色扮演及冒險兩種味道，玩者將和張無忌合成一體，在起伏的劇情裡同甘共苦。
- 武當、少林、峨嵋和明教四大護教法王、光明逍遙左右二使等各派高手的拿手絕活、過人招式皆以快意淋漓、縱橫千里的方式表現。
- 笑傲江湖原班動畫小組為倚天屠龍記再創精緻動畫。

軟體世界
智冠科技有限公司

超大規模的知識型RPG
風格獨特　你非玩不可
萬里長城
之
邊城奇俠
有獎徵答
題目如下
3 誰協助李莫奇在四象陣取得青龍紋章？
RPG
DMC
台北市敦化南路一段七號五樓之一
顧客服務專線：(02)5778101
郵政劃撥帳號：1713270-7

有獎賜GAME
PLAYER動作快
先獎先玩
下一次
看我表演了！
只要你玩過"萬里長城　虛城奇俠"的
就能比別人早一步玩到未發行的
NEW GAME哦
趕緊看下列活動辦法，先寄多寄，先獎先玩哦
活動辦法
[redacted]
答案寫在明信片上　寄到
[redacted]
科技　宣傳部收即可
[redacted]
[redacted]出50名。
於83年2月號雜誌公佈中獎名單。
第二次，於83年1月1日起至83年1月31日止
[redacted]
出50名。於83年3月號雜誌公佈中獎名單。
注意事項
一　(02)577-8101活動組　有問必答。
[redacted]
科技第二彈作品
小技大精彩演出，
劇情更精彩，
預定明年新春發行，
中獎者就可先睹為快！！！

成族長！
白浪忍者
多麼不可思議！
這個小島就要變成你的
所以他派出了一票
數不清的奪命忍者，
怒氣衝天的事
忍者至戰死方才罷休！
旋風飛踢
武功招式
打敗老不讓位的上校，
Capstone
軟體世界

西遊記
外傳
西遊記尚未結束!!
整裝待發,去挑戰更兇猛的妖魔
通過更艱難的關卡!!
經 典 R P G 力 作
●多向捲軸場景
●橫向多人戰鬥模式
●超華麗大型法術
●精緻美觀圖素
誠徵高手
●美工設計師
●企劃工程師
熱 烈 發 售 中
西遊記外傳
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO. LTD
台北縣新店市三民路39號3樓
3F NO 39 SAN MIN RD HSIN TIEN CITY TAIPEI SHIEN. TAIWAN. ROC
TEL 886 2 918 4877 FAX 886 2 9 8 7334
香港代理：光明資訊有限公司 CompuMark Software(H.K.)Ltd. TEL:3864865 7291779 FAX:7259961

中華職棒

大家好！我最近買了一套軟體世界的GAME--中華職棒，我在玩過後想吐一下苦水發表一下意見，和問個小問題，對於這GAME好的地方就不多說了，因爲PLAY過的玩家一定很了解，真是好得不能再好了。

首先談一下遊戲的「蟲」：

1 有一名投手的大頭照「沒去」了，名叫李奇。

2 爲投手做熱身時，有時電腦會不讓我熱身，硬是要說我已有兩名投手熱身了。

再談AI，我發現守壘包的球員有個通病，就是自私，有時球從它旁邊滾過也不會撲下去撿，就只管跑回自己的壘包，如果說是一壘手還說得過去，可是二三壘沒人時，若守備員不去撿，那不是很奇怪嗎？

下面幾點希望軟體世界的遊戲設計師做爲參考：

1 不定期或定期出一套動畫語音更新片，讓玩家玩這套GAME永不厭倦，而且每次都好像在玩新GAME一樣，不會每次都出現同樣的動畫語音，且最好也能出資料片，因爲球員是會換的嘛！這樣又可以讓軟體世界多賺點錢來造福我們玩家，不是一舉數得嗎？

說真的，中華職棒真是個好GAME，軟體世界真要好好經營它，讓好GAME不死萬世流傳，祝貴社及所有關係企業事業蒸蒸日上，拜拜！

P.S.：希望下次能有機會看到外野手跳接或撲倒接球動畫。

●爛田不作

鬼屋魔影

記得當時看到這個遊戲時，深深地被這個名字給吸引住了，看看封底，咦？這冒險遊戲的畫面怎麼那麼特別，沒有親身去接觸過的人，可能還以爲這些畫面只是遊戲的過場畫面而已，基於好奇心的驅使，好！決定買了，回家載入後進入遊戲，哇！原來這個遊戲是採全方位攝影機視角，真是帥呆了！

另外，在我的386DX 33型電腦上，流暢度極佳，絲毫不會有延遲現象，攻擊時也不必猛敲鍵盤，只要按著空白鍵即可連續攻擊，真是貼心的設計。但是再好的遊戲也難免有些小Bug，例如在拿小雕像「K」鐵甲武士時，盡量離兩扇門之間遠一點，筆者因運氣不佳，在拿起雕像時抛出去的瞬間，奇怪的事發生了，雕像在經過門中間時，竟然消失了，起初我還以爲是碰到門掉地上了，用Pick up指令在地上找了好久，奇怪，就是找不著，難道真的有……鬼?!

在幹掉鬼王後，畫面的晃動也是小缺點，看久了真是有點傷視力，除此之外，這遊戲真可稱得上是動作冒險遊戲的經典之作，沒玩過的人可別錯過這個遊戲喲！

●[illegible]

電腦魔域

電腦魔域實在是一個很不錯的Game，且難度不高，升級容易，但是作者大概怕User們太快全破，特地設了N個大迷宮！嘿！別的不說，走迷宮我可是一把罩的，再加上方位儀（自動繪圖）的幫助，簡直如入無人之境，殺得魔頭抱頭鼠竄（爽啊！）。

話說正當我打敗第二區的機甲怪，意氣風發之時，一件怪事發生了！原來第二區的「居民」透露曾看見蛇魔女浩浩蕩蕩的前往第三區，筆者當時便牢著JP（機器人）再次進入第三區的迷宮，沒想到迷宮內竟空無一人！奇怪了？一連多次的搜索，得到的結果只是近視度數增加而已，這下真是沒輒了，失望之餘走著走著便到了第二區，心想：「唉！到迷宮逛逛吧！」沒想到，竟意外發現蛇魔女！

事後想想，前往第三區的蛇魔女爲什麼還在第二區呢？實在百思不得其解，在這裡也希望作者能夠再接再勵，寫出更好的電腦魔域PART II。

●陳余仁

吞食天地II

經過漫長的等待之後，對吞食天地II的期望就特別高，但是買回來玩了之後，卻有些失望。因爲太強調完全符合史實發展的劇情，讓玩者一點想像、發展空間也沒有，玩起來猶如被電腦操控一樣，好不自在，乾脆看漫畫或卡通算了，一樣可以了解中國史實。

這個遊戲很可惜的和一代一樣有Bug，Bug出現在使用策略時不能使用離間

或離反一計，否則會造成當機，這顯示了軟體世界在出此遊戲時測試的工作還是做得不夠完全、徹底。

另外，在三國鼎立的中國，作戰中好像忘了有東吳這個國家，使得整個故事感覺上非常的短，而且耐玩性減少。歷史上赫赫有名的周瑜、陸遜竟然沒有出現，這真是一大遺憾。

●陳振丰

失落的封印

在今年七月大宇發行了一套RPG——失落的封印。內容是描寫一位王子為了尋回失去的記憶而展開一段曲折離奇的冒險故事，故事精采加上人物生動活潑，使整部遊戲玩起來不會有厭煩之感。但也有一些些缺陷——人物造型太多相同、魔法魄力不夠，還有遊戲難度稍微容易些了。

拋開缺點不說，在人物的動作上，雖不似天外劍聖那麼細膩，但卻十分可愛。畫面捲動流暢亦是大宇的特色，但在雲下行動彷彿會有延遲的現象。

當最後主角一干人將魔王打敗後，同伴結婚了，而留下孤單的王子望向遠方。在這亦可看見大宇的招牌動畫結局——望向遠方或奔向遠方。如果讓我評分，我會給它八十分，期待二代能有一百分的成績。

●黃文忠

笑傲江湖

話說咱們的令狐大俠自從習得了獨孤「四式」後，可說是打遍天下無敵手，於是奉師父之命令，護送師弟林平之下山回家……說到這裡我實在是有一肚子苦水，堂堂一位大俠，竟為了一個打不還手，罵不還口（嗯！很適合當警察）的白癡，而白白自殺，真不知作者安排這段劇情有何用意。接下來是入內與東方不敗的走狗大戰一百回合，更是差點沒把我氣暈了，他……根本不是人，簡直是……魔鬼！獨孤四式竟然只能傷到他一點點的血，實在是……（think by youself）。

最後，在令狐沖（我啦！）日以繼日的努力之下，終於救出了任我行，在一段動畫之後，畫面突然變成一片鮮紅，啊！筆者吐血了…啊！不是，原來是遊戲結束了，拜託！不會吧！你有沒有搞……錯！在退出遊戲後，筆者不死心的再進入一次，就發現了一件趣事，原來最後一幕中的一個人都站在原處，只要跟他（她）交談，就會變成箱子，好玩吧！

不過在 Play 此遊戲時，發現了原來令狐沖還會飄浮術，用法是面對著樹木或牆壁，退後一步，然後快速且連續的按下 Ins 鍵，你就可以看見那英勇的令狐沖，揮動著雙手，在空中跳著「黏巴達」舞！

● Jacket

吞食天地 II

這是一個不折不扣的好遊戲，相信不少玩過此 GMAE 的朋友都與我有同感吧！吞食天地II承襲了第一代優異的畫面和音效，同時片頭畫面也比以前好了許多。

當你進入吞食天地II之後，你便會發覺，和一代有大大的區別。例如：山洞比以往的還要複雜，一代山洞像迷宮一樣。可是二代不同，像是景帝之墓，牆壁可不是固定不動的，而是會隨時移動。遇上這類的迷宮就要花一些腦力來解謎，同時當你遇見敵人，可不是像一代快速出現戰鬥畫面，而要等一下才能出現。這或許是吞食天地II中唯一的缺點吧！

雖然吞食天地II中略有瑕疵，但優點也很多，例如遊戲難度比一代的增加了許多。這樣遊戲會比較好玩些，同時也增加了「計謀」，和一代中未有的「陣型」功能，可考驗玩家在不同地形戰場上的應變能力。

在第五關三分天下中，張任是最難對付的大將，經我努力奮戰，終於知道了敵方弱點所在。在一陣你來我往之後，終於還是讓我佔了上風，此時恨不得發動總攻擊。但為求謹慎，所以只好慢慢的K。

另外，當你和司馬懿決戰時，你會覺得他的個性還是和一代沒二樣，還是個喜歡用策略傷人的小人。在最後一關統一中國裏，等級也已升到第55級了。可是兵力還是敵眾我寡，相差懸殊，只好用剩下兵力來打倒司馬懿。

吞食天地II可算是個好玩的遊戲，玩家若想換個口味，不妨試一試吞食天地II這套遊戲。

●謝卓穎

不吐不快

出版公司	電腦休閒世界
[illegible]	靜　驊

繼鬼屋魔影銷售成功之後，法國公司 Infogrames 又以另一本著名的小說——克舒胡的召喚（Call of Cthulhu）爲故事腳本，將其改編成另一冒險鉅作——魔影哈雷（Shadow of the Comet）。由於故事內容本身精采、人物的方面表現細膩，再加上特殊的動畫顯示，使得此遊戲更表現出不同風範的感覺，深深的扣人心弦。在國內發行時，更因其首創同時擁有六國語言版本的線上切換顯示，讓玩家們除了達到育樂的效果之外，更能同時的學習到他國語言。

引人入勝的劇情

當你進入遊戲之後，首先會看到以電影手法製作的開場動畫，由此開場白中將會慢慢的引導你進入這場冒險之旅（而且你也會發現開場白與故事的連接性竟是如此的配合）。

故事的情節我們要追溯到1834年，一位英國的天文學家——波仕金博士，爲了研究彗星劃過天際的情景，來到一個叫伊斯茅斯的美國小鎮。就當他到達小鎮後，發現此地天空的星星閃爍著奇異的怪象。爲了要深研天空所出現的奇景，波仕金博士更是走遍伊斯茅斯的每個角落，不斷的用記事簿加以記錄下來。

而詭異、罕見的天空情景就在彗星劃過天際的晚上，異常的表現出來……。接著波仕金博士便因精神異常住院，然後就離奇的死亡。所留下來的是一堆資料的記載、一幅親手繪製的星座圖及令許多人百思不解的謎題。

故事的主角約翰・派克，他是一位年輕的科學家，無意之中發現了波仕金博士所留下來的研究記錄，爲了要解開其中的的迷惑，於是想趁在彗星再度劃過伊斯茅斯的天空之際，再一次的探討天空所出現的不尋常景象。在魔影哈雷中，身爲玩家的你將扮演年輕的科學家——派克，來到這個充滿怪異的小鎮進行調查，並且要想盡一切的方法來解開這沉睡了多年的彗星之謎……。

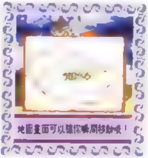
美豔的吉普賽女郎

畫面與操作介面

魔影哈雷的動畫做的相當精緻，其中光是在人物方面就細膩的刻畫出40個不同個性居民的特寫鏡頭，其次是背景畫面、風景圖、動物等…，其中最讓玩家感覺到毛骨悚然的，不外乎是到了夜晚之後的遊戲畫面，包括主角看起來也陰森森的。

再來聽聽音效方面，魔影哈雷支援所有的音效卡，如果你的週邊配備是聲霸卡的話，那你更能聽到澎湃的海浪聲、遨翔在天空的海鷗叫聲及你翻閱筆記本的翻書聲……等，讓你有身歷其境的感覺。

而在遊戲的操作方面，一般的冒險遊戲幾乎都有支援「老鼠」，但它只能以鍵盤操作，不論你想到那裡，都得以方向鍵來指引派克前往，可說是遊戲的一個小缺點。但仔細想一下，若在神祕祭典及地道迷宮中以滑鼠操作的話，勢必少了那份刺激感，玩起來就平淡多了。遊戲中的人物在移動，反應能力都相當的靈敏，再加上劇情緊湊，所以用鍵盤操作起來可說相當方便，況且遊戲又搭配功能熱鍵，使你玩起此遊戲更能收放自如呢！



地圖畫面可以讓你瞬間移動喔！

另外再談到一點，也算是此遊戲爲了玩家特別精心設計的一個輔助功能。就是當你與某人交談過後所得到一些重要的訊息，物品欄中的筆記本會自動幫你記錄下來，因此，玩

家如果忘了某人提供給你的重要訊息，不妨翻閱一下筆記本看看，或許能有助於你找到一些消息，這對比較不願做筆記的玩家來說，無疑是一大福音。同時爲了要讓筆記本充分發揮功效，玩家們不妨多跟居民交談，得到一些訊息。

筆記是採故事發展方式記錄，所以若你進行遊戲沒照遊戲固定的劇情發展，則你的筆記就會跳頁記錄，勤勞一點翻筆記對你是很有用的。但筆記本也不是每一種訊息都能記載的，如：地下迷宮的走法、小島的解謎……等特殊的訊息，那麼玩家只好自行解決了。

選擇關鍵句的對話系統

對初次接觸冒險遊戲的玩家，遊戲手冊中提供了第一天的攻略重點提示，可以讓初級玩家理出一個頭緒出來，以便面對接下來兩天更大的挑戰。雖然遊戲總共只有三天，但卻非採即時方式，所以玩家可以很優閒的在伊斯茅斯中享受冒險的樂趣。若讀者稍微用點心，也不難發現遊戲人物對話時都有其固定的顏色，所以有人插嘴，馬上知曉。

76年來一回？

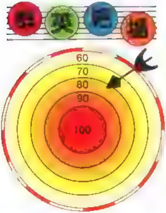
就整個故事來說，魔影啥當算是相當用心製作的一個遊戲，尤其是故事的劇情更是扣人心弦（當然也是因爲原著小說本身就寫得不錯，所以改編成遊戲之後才會更吸引玩家的青睞）。此外，遊戲中人物性格的描述及談話間所流露出來的幽默對白，還有二十世紀初美國小鎮純樸的景象，都是此遊戲成功的一面。

小鎮裡的人與事讓玩者無限遐思

由於此遊戲的劇情是採直線化發展，因此在遊戲的進行中，玩家會碰上一些謎題而使遊戲進度停頓下來，不過大部份的謎題都還算好解，只有一、二個謎題須花費多一點的時間去傷腦筋，偶爾站起來走動一下，讓腦部清醒一下應該就能安全過關。

還有一點也是此遊戲的特色，就是當你遇到某一些有用的東西，螢幕都會有一條指示線告訴你此項物品可以拿（不過也不是所拿的物品對你都有用途，其中有幾樣物品可能只是擺在你的物品欄中充當裝飾品，以免當你把物品用完後，物品欄中空無一物不太好看而設計的）。因此，對於周遭的事物你還是多多留意一下才好，以免遺漏了某些東西使得遊戲無法繼續下去，那才傷腦筋呢！

總而言之，在這麼多的冒險遊戲來講，魔影啥當可算是一個較突出的冒險遊戲，雖然在操作介面上可能會爲某些用慣滑鼠的玩家帶來困擾，但整體的外觀來說，它真的是一個好玩又值得珍藏的遊戲。或許你會認爲是筆者太過於誇大，但事實就是如此，它的好就如同每76年才出現一次的哈雷彗星一樣，不是經常可看到的，但只要它一出現，就值得你來觀賞，冒險遊戲的玩家們，不要猶豫，有膽量，請你前來一探究竟吧！



群英會審 VER 2.0

Apache　此遊戲所表現出的戰慄氣氛相當的成功，遊戲場景繪製的也相當細膩生動，讓人有身歷其境的感覺，唯操作介面沒有支援滑鼠，感覺有點不便。

何布　風格相當特殊的冒險遊戲，玩慣SIERRA、LUCAS的遊戲的玩家可能會不太習慣，遊戲時偶而會傳來幾聲鬼屋魔影的音樂，真是詭異呀！

H.C.L.　畫面的配色相當豐富，音效方面也頗有可觀，故事劇情仍維持INFOGRAMES一貫懸疑詭異的特色，唯操作介面略覺繁瑣。

出版公司	軟體世界
[illegible]	[illegible]

掃描器可顯示全部地形概要

在數年前曾經出現過一個有關於現代戰術的策略遊戲DRAGON FORCE，不知有多少玩家還記得呢？在遊戲中，玩家必須率領著一組由數名精英所組成的特遣隊，出生入死地達成各種艱辛的任務，如拯救人質、消滅毒梟部隊等。

這個遊戲的最大特點，就是隊員都有獨立的屬性，而且在許可範圍之下，能裝備各項武器來因應作戰的需求。由於遊戲相當具有彈性，且具有相當的策略性，是個頗具水準的好遊戲。不過當初國內只有玄奘軟體出版過，所以可能大部份的玩家都不曉得有這個遊戲。

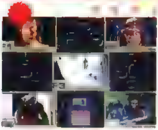
最近國外的KRISALIS公司出了一套遊戲 LASER SQUAD。這套遊戲相當類似DRAGON FORCE，但是時空背景變成了未來世界的外太空，故事則是

大戰即將展開

敘述在帝國的高壓統治之下，反抗軍如何對抗帝國（有點像星際大戰的味道）。

在遊戲中，玩家不僅可以扮演反抗軍，率領衆弟兄打擊帝國及其爪牙，也可以當當反派——殘忍的領主、帝國部隊，甚至異形怪物，來找反抗軍的碴。在雙方的激烈對峙中，消滅敵人並不是唯一的目的。你必須擬定合適的戰術，有效地運用每個部隊的特色及戰鬥方式，以達成任務，這才是光電神兵的精髓所在。

本遊戲有個特色，就是當遊戲剛開始時，會直接提供五個任務讓你選擇，這些任務的故事背景雖然有先後的關連，



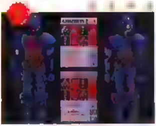
可任選一個任務執行

但是事實上你可以自由選擇所要進行的任務，並不需要按照一定的順序來執行。當你完成某個任務之後，還是可以再重新進行，或是挑選其他任務，而不會相互影響。這種方式的好處是自由度高，不會受到任何限制，缺點則是較沒有連貫性，減弱了整體的故事性。

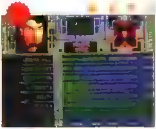
當你選擇了某項任務時，會先出現一段動畫（或者是一個場景畫面），來大概地介紹任務的提要及目的。平心而論，雖然效果不錯，但是除了第一段較長之外，其餘部份則有點偷懶，不知是否和某些遊戲一樣，爲了趕上市時間而匆匆出片的呢？不過如果你配合說

任務解說動畫

替隊員選擇適當的武器



一分錢一分貨



隊員的專長不盡相同

明書上的任務提要的話，應該還是能很清楚地瞭解任務的來龍去脈及大概情勢、目的等。

接下來，就是進入重點－－替隊員添購裝備。由於每個隊員的人物屬性均有差異，所以你得視該隊員的特性及任務內容，給他最適合的武器裝備。有些隊員的瞄準度較高，就讓他裝備狙擊用的武器；若是隊員的體質及肉搏技能較佳的話，那就給他光束刀之類的武器，在近戰肉搏時更能發揮數倍的戰力。有些任務是消滅敵人，那你的隊員最好多裝備些火力強大的武器，以徹底殲滅對方。若是需要護送某物品至某地的任務，則輕便的裝備將能使你更迅速地達成目的。但是，添購裝備時有個前提：經費可是有限的。

四種防具的差異，相信一般玩家都能夠分辨得出，但是武器方面，可就不太容易細分其好壞了。一般說來，傳統式射擊武器（如M4000步槍等）的準確度及中遠程火力都較優於光束型射擊武器，但是彈藥量就少得多（狙擊用的L80雷射槍除外），用來對付那些數量不多但威力強悍的敵人是挺不錯的。

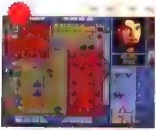
狙擊步槍及L80雷射槍的威力雖然不是很強，但是能較準確地擊中遠方的敵人，適合埋伏狙擊遠方的敵人。火箭彈及手榴彈等爆破型武器，不僅攻擊範圍廣、破壞力強大，而且能炸毀建築物及預設爆炸時間，可以用來強攻對方的防禦工事。匕首及光束刀等肉搏武器雖然只能在近戰肉搏時使用，但是威力卻是遠遠超過其他武器的。要如何靈活運用這些武器，就看你的手腕了。

由於本遊戲注重在戰術的運用，所以在整個作戰介面上，也下了頗多的功夫。就拿射擊來講吧！當你決定對某個目標攻擊時，就會出現攻擊介面，讓你決定用瞄準射擊、一發點放或是全自動射擊。瞄準射

擊雖然準確率高，但是只有單發，威力不大；全自動攻擊則恰好相反，威力隨著發數而增加，但是命中率也大幅地降低。你也可以投擲手榴彈，來炸開一些阻礙（包括牆壁或敵人）。

每個部隊也都有其視野範圍，只能「看見」在他視野內的敵人，所以你可以利用這個特點，繞到敵人無法發現的地方攻擊，否則他有可能對你的部隊先行射擊（若是他還保留有足夠行動力的話）。這些特點，都表現出本遊戲的戰術特質。

另外，所進行的戰術，往往需要配合任務的特性。就拿第一個任務來說吧！為了消滅對方的頭目，你只要裝備人力強大的武器，全力擊殺目標人物，便完成了任務。但是在第二個任務，你得妥善保護所有囚犯，掩護他們逃出，所以在這個時候，你得清出一條安全的逃亡路線，所需要的戰術策略，就比起第一個任務麻煩多了。這些不同的任務，配合不同的敵人及行動模式，將能夠使你的戰術天份得以充份地發揮。



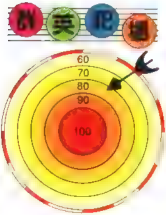
主畫面採 2D 平面視野

殺出一條通往自由之路

談了這麼多，也該說說這個遊戲令人較不滿意的地方。首先是移動及射擊時，不會辨別敵我或不相干的事物。往往在移動中，會撞到或「卡到」自己人因而停了下來。而射擊時更是有點誇張，當你瞄準某個目標並射擊時，若是彈道上「恰好」有自己人，那可是件不幸的事：只見每發都會「準確」地命中該員，然後便掛了。

實際上，在後面有我方人員射擊時，有哪個「偉人」會昂然站立地被活活打死？或許遊戲作者認為子彈是不長眼睛的，但是我方的攻擊行動，總該會相互照會一下吧？其實這裡可能牽涉到作者的設定理念，也就不用太計較了。畢竟本遊戲在整體來說，還是頗具價值的。

光電神兵這種以戰術為重的遊戲，雖然目前也有一些類似的作品，但是若純粹以戰術層面來看的話，就比不上其設定之精細了。如果你是個喜歡戰棋遊戲的玩家，或許可以試看看這個遊戲，雖然格局不是很大，但至少能夠讓你嘗嘗帶領生死與共的弟兄，併肩作戰時的快感。



群英會審 VER 2.0

Apache

此遊戲雖可自由選擇欲執行的任務，不過卻因此減弱了故事情節的連貫性。圖像式的操作界面，操作起來相當便利，耐玩度亦相當不錯。

何布

不錯的聲光效果使遊戲進行[illegible]有動感，任務的選擇也頗具彈性，但是要小心安排各成員間的裝備與戰術，真的是費傷腦筋的。

H.C.L.

多樣化的[illegible]與新穎的遊戲介面，配上逼真的畫面與音效，給人相當新鮮的感受是兼具動作與戰略遊戲特點的佳作。

大海戰任務製造器資料片

出版公司	軟體世界
本文作者	GUDERIAN

大海戰這個世界海戰中的優秀模擬作品在出了美國艦隊資料片之後，又推出了任務製造器資料片。事實上，這個資料片不僅提供你編輯屬於你自己的戰役之外，並且提供你一個平步青雲的機會。像筆者在海軍以少校退伍，實在很希望能夠更上層樓，無奈……。不過現在任務製造器給你一個機會，從中尉驅逐艦艦長開始（遊戲歸遊戲，在中華民國海軍驅逐艦艦長是上校缺，在任務製造器中上校就是袖珍戰艦的艦長了），如果你戰績優良的話就可以升官，職務也可以由驅逐艦艦長到戰艦隊長，然後巡洋艦、戰艦艦長，或許還有機會成爲艦隊司令。這是一個可以滿足個人創造慾及成就感的好遊戲，對水面戰鬥有興趣的人歡迎回到二次世界大戰，重新改寫北大西洋海戰史。

編輯戰役

使用 SGEN 指令則可進入編輯畫面，你可選戰艦、航艦、巡洋艦、驅逐艦及商船來展開作戰，參戰的有英國、美國及德國三個海軍的船艦，並且可以設定風向、風速等不同的海象，最特別的是任務製造器允許你設計一個包含二十艘艦艇的戰役（以往只有十六艘）

。在此功能之下，你可以隨心所欲的設計戰役來滿足自己的創造慾。像是以紐澤西級戰艦對抗俾斯麥級戰艦，或是以驅逐艦魚雷攻擊航艦，反正只要你喜歡，天馬行空，任你創造發明。

基本上，英國海軍戰艦大半是老式戰艦，和美國在珍珠港被炸的幾條戰艦一樣速度不夠快，比較難和德國爭霸，但是像喬治五世級的戰艦及美國

愛荷華級的戰艦就比較能顯出威力。新舊戰艦差別主要在速度及火力，這主要在推進系統的改良以及大砲及砲彈、射控系統的進步，而有極大差距。

任務製造器除了提供玩家設計戰役的功能外，並且能對二次世界大戰的德、英、美國海軍主要艦艇性能及諸元有更進一步了解，的確是不錯的設計，並且可以彌補原有戰役之固定劇情，而且使遊戲更多樣化、更耐玩。

艦長生涯

在 GNBSP 功能上你可選擇玩家戰役（ CUSTOM SCENARIO ）來展開你原先設計好的戰役，也可以玩艦長遊戲（ CAPTAIN'S GAME ）來扮演一位英國或是德國的驅逐艦艦長，隨著你的戰績而賦予你更高的階級及職務，最終目的是成爲艦隊司令。

這是一條艱苦而漫長的道路，起先大多是驅逐艦的戰鬥，慢慢的，你必須對抗敵人的巡洋艦、戰艦，甚至有時敵我

實力懸殊，那就必須看你的指揮作戰能力再加上一些運氣了。自然你可以逐漸升爲巡洋艦、戰艦的艦長，然而你將發現敵人愈來愈難纏，你的勝利往往要付出慘痛的代價。

爲了減少你喪失寶貴的兵力，在此告訴你一個祕訣：謹慎而靈活的使用你的魚雷將是你致勝的關鍵！砲擊的觀測及距離設定並沒有太多你能夠協助的事，因爲那幾乎由電腦代勞了，你只有儘量以舷側接近敵人來提高齊砲齊放的命中率。但是魚雷就完全不同了，電腦能幫你算出距離及發射角度，可是奉勸你不要太相信電腦，除非你的目標速率是零。雖然電腦可依據目標艦航向、航速而計算砲彈前置量，可是只要敵艦改變航向、航速，便能輕易地逃過你的魚雷攻擊。

哇！好可怕的魚雷數！

如果你的驅逐艦眾多，則表示你的魚雷戰力很強，可是相對你的砲擊力很弱，在對付敵人巡洋艦或戰艦時，距離近容易命中敵人，但也很容易被敵人轟爛。反之，距離遠不易命中但存活率高。因此施放魚雷的時機非常重要，不要等你接近敵人決定要發射魚雷時，卻發現你的魚雷管已經報廢了，那你就糗大了。距離在六千碼之內是比較能命中（因爲魚雷航速較快，而敵人應變時間較短），但是也不見得在一萬五千碼之內無法命中敵人，不過那就必須花大量魚雷作扇形攻擊，讓敵人不論右滿舵或左滿舵都逃不掉才行。自然這一招最好是在敵人成一字縱隊前進時最有效，一排過去總會命中一些倒楣鬼。只要你能善用魚雷，加上不斷存檔來改變魚雷角度，那麼要像筆者一樣當上艦隊司令就不難了。

戰鬥選擇

自然在艦長遊戲時會遇上敵我兵力差距大的時候，如果你實在打不贏，沒關係！從原來升官存檔的畫面再選擇一次下一個戰鬥（NEXT BATTLE）。因爲遊戲本是隨機給你作戰狀況，因此如果你不滿意這場戰鬥的形勢，那儘可選擇另一個戰役，以免中途壯烈成仁葬身海底。像有次筆者以兩艘香霍斯特級戰艦加一艘巡洋艦及兩艘驅逐艦力拚英國一艘戰艦、三艘巡洋艦及兩艘驅逐艦，打到最後彈盡援絕，而英國一艘戰艦雖然重創但就是不沈，只好重新來過，終於選到戰艦二對三才把敵人擊沈掉。

英軍二艘驅逐艦[illegible]

而驅逐艦戰鬥比較單純，筆者的二等鐵十字勳章就是在率領四艘驅逐艦拚鬥英國五艘驅逐艦，把敵人全數以魚雷擊沈而本身無一沈沒而獲頒的，那完全就是不斷的計算發射角度及存檔所得來的成果。其實任何戰鬥都有點運氣存在，這是不可諱言的，像一顆砲彈落在那個部位是隨機的，電腦計算出命中一發砲彈，可是落在舷側裝甲可就是個未貫穿彈，或者命中艦尾就會進水，並使船速下降甚至停陣。因此如果同樣一場戰役以同樣方式玩便有許多不同結果，像你命中對方十多發砲彈，但是都落在空艙，而敵人一砲便把你的主砲給幹掉了，那你真是除了口中唸唸有詞外只有關機重來了（知道常存檔的重要了吧！對被命中的部位不滿意可以重來）。

官階及勳章

從中尉開始幹起。

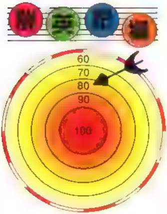
隨著戰鬥的進行，電腦會計算你的得分，如果超過晉級所需的分數，你便可以榮獲晉升機會，而如果你實在戰績驚人又可得到勳章獎勵。英國和德國的官階名稱稍有不同，不過看袖上的金線就明白了，每

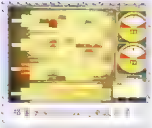
軍擧竟是國際兵種，各國文字不同但階級符號是一樣的。

上過軍訓的人大概有概念，海軍階級條紋有二種粗細，將軍級的有一特別粗的是准將，加兩條是中將，加三條是上將。同樣的中尉也是一粗一細，但是明顯的不如將軍們的粗。晉升上尉需要4000分，以後要升級就必須分數加倍，要升艦隊司令就必須有384000分，那也代表你必須退休了。

而勳章有三級：4000分在英國是軍事十字勳章、德國則是二等鐵十字勳章；8000分在英國是喬治十字勳章、德國則是一等鐵十字勳章；最高16000分在英國可得維多利亞十字勳章，德國則是騎士十字勳章。

結論

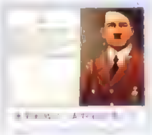




大海戰系列的確是很不錯的水面艦隊模擬遊戲，尤其在速度1時可以聽到發砲、中彈、飛機升空等不同的音效，只差沒有聞到砲人的硝煙味及感受到艦體的震動罷了。特別是損害管制的設計十分的符合實際，不過電腦處理的修理班判斷力不足，輕微受損時你可以相信電腦的處理，可是有多處損傷，特別是水下艙間多處進水時，你要挽救這條船大概就只有自己動手了。

例如像驅逐艦只有兩個修理班，當船體受損（好比是起火或損傷時）修理班會前往搶救，可是如果這時水下艙間破洞進水，電腦不會叫修理班暫停目前工作前去堵漏。因此，等你看到他們把起火部份撲滅時，船已經因爲傾斜而翻覆了。這根本是可以救而只因電腦AI不足而造成的，實在很可惜。

而你在以人工操作損害管制時，往往因看不到戰術地圖而敵人發射魚雷時你沒有實施迴避，所以你必須一邊救一邊擔心外面的戰況，的確不很理想。不過除此之外其他方面的確是可以讓人放心的靠電腦控制，畢竟這是個容易上手而且臨場感十足的遊戲。



你是否嚮往海上生活而又擔心暈船？或者你對戰艦這種船堅砲利的海上大傢伙有股熱情？那麼大海戰系列是個良好的選擇。特別是在玩畫了固定劇情的戰役之後試著自己來創造戰役，選擇你喜歡的船艦來個海上大火拼；或者從驅逐艦艦長開始南征北討，靠自己的能力登上艦隊司令的位置上。當然，要成功可是要花不少時間及精神的，不過說實話，那絕對是値得的。

群英會審 VER 2.0

Apache

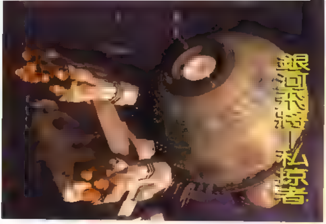
此資料片可隨意編輯戰役，可讓各種不同國籍、噸位的戰艦較量一下長短。遊戲的音效相當逼眞，可從中尉一直升到艦隊司令，耐玩度頗高。

何布

除了編輯任務功能設計出場面更浩大的海戰外，另外還提供了讓自己成爲一個現役艦長的功能，可充份享受海戰人生升級快感，蠻好玩的。

H.C.L.

提供了更多的任務編輯選項，玩者可視各人功力深淺開拓自己的海戰生涯，唯電腦AI對於損害管制反應遲鈍的缺點仍未見改善。

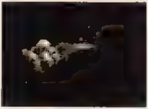


出版公司	軟體世界
本文作者	LUCIFER

Gemini 星區——地球聯邦與 Kilrathi 帝國的邊境，三十年前聯邦爲了遏止 Kilrathi 帝國的不斷擴張，而開始派重兵屯駐此地。聯邦的探勘部門（ Exploratory Services ）也奉命至此繪製星圖及探索可居住的行星及擁有豐富礦藏的小行星帶。

在起初的五年探勘中有兩個情況導致了後來的 Gemini 星區開放，其一是聯邦的駐軍因擴張過度而迫切需要民間的力量來幫助其重建補給線及後勤補給的工作，其二是探勘部門在此發現的豐富礦藏及資源將對陷於戰爭泥淖中的聯邦政府有莫大的助益。隨著民間對此處所做的開發，各式各樣的機會及隨之而來的投機者四處可見；而你剛繼承了祖父所遺留下來的 Tarsus 級小貨船，憑藉著這艘老舊的貨船，你將成爲最新銳的「銀河飛將-私掠者」！

習慣了義正辭嚴，一肩挑起人類命運重擔的玩者，在銀河飛將--私掠者中可能要面對一番心態上的轉變，遊戲中的主角一切向「錢」看，而且從不放過任何可以吃吃小女生（或是大女生）豆腐的機會。也因爲主角完全不屬於任何的官方機構，所以幹一些作奸犯科的事也是被允許的，在銀河飛將-私掠者中不需要再背負著沉重的道德負擔，只要有利可圖，而又行有餘力就儘管去做，「貪婪」就是銀河飛將--私掠者的美德！



好得讓你耳目一新！

在銀河飛將--私掠者中的世界間旅行實在是一件賞心悅目的事，各種戰機及基地的構成粒子更爲細緻，在遠處時的景物仍會有些粗糙的感覺，但距離拉近之後，圖形反而較爲平滑。戰機金屬的質感及各機種間不同的塗裝都可以完全的表現出來，尤其是敵機在你眼前拉高機頭，翻身離去時的視覺震撼絕不是銀河飛將的任一系列可以比擬的！

在銀河飛將--私掠者中的空間跳躍的程序也改變了：跳躍點改以一球狀的空間代替。艦船艦必須完全進入這個球狀空間才可進行跳躍，即使有敵機在場仍然可以跳躍，但另一項的改變卻使得作戰時進行跳躍更加的危險。在自動導航時和超空間跳躍時所受的傷害（玩者在這兩個畫面中不可能閃躲）仍然有效，筆者在啓動自動導航後，就曾眼睜睜的看自己的旗艦撞上商船而束手無策，這應該算是一個求真的設計吧！

另外一個 Origin 在音效上面的改進是音樂支援較佳的 General MIDI，但十分令人費解的是支援 GM 音源後，竟然就不支援目前仍較普遍的 LA 音源了，難道這些眾多擁有 LA 音源的玩家就不值得 Origin 再多轉換一個音樂檔嗎？

貿易系統及生財之道

銀河飛將--私掠者中的貨物交易是以在太空站中進行的期貨交易爲架構，玩者必須要以各種殖民星球對各種貨物的需

求不同來決定於何處買進，何處賣出，以適當的賺取差價，最常見的殖民星球有下列四種：

1.Minery Base：建立在小行星上，直接開採礦藏的工作站，擁有便宜的各項工業原料。

2.Agricultural world：人類在適宜居住的星球上所開發的殖民地，生產大量的農產品，供應全 Gemini 星區所需。

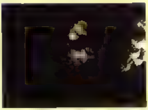
3.Refinery Base：將各項原料加工爲工業產品的太空站，供應大量的工業成品。

4.Pleasure world：休閒渡假的勝地，許多辛苦工作的勞工鬆弛身心的好地方，供應各種消遣的玩意兒。

可以在 Gemini 星區中走私禁藥來賺大錢，但四處巡邏的聯邦駐軍一旦發現這種走私行爲可是不會善罷干休的，走私要有被大軍圍剿的心理準備。一般腳踏實地的玩者通常都會以受僱於各公司來開展自己的事業，玩者也可以再多花一些錢加入傭兵或商人工會，任務的種類大致可分爲巡邏、偵察、運送、獵殺。一般來說以工會的任務比較有挑戰性，而賞金也比較高，玩者必須視自身的狀況來選擇任務才行。至於當海盜搶貨物來生存，因曳引光束的極難使用，筆者並不贊成以此謀生。

戰鬥，煉獄般的戰鬥！

終於談到了銀河飛將--私掠者整體上評價欠差的部份——作戰，這一次的戰機作戰的AI奇高，大部份皆以三架編隊出現，當你專注於攻擊眼前的敵人時，其餘的敵人一定「浮」在你的身後，好整以暇的開火，你若不掉轉機頭開火，它是絕不會離開的。偏偏這一次對機砲的命中率計算又極爲嚴格，即使你打開ITTS，準星也一定要把輔助游標瞄準在正中央才有可能擊中，而且這一次的系統與以往不同，只要護盾一被打穿，內部系統就開始損壞，不再像以前要等護甲打穿才開始損壞。



如果只有單純的上述高難度的特點，那麼戰鬥時肯定十分有挑戰性，但還有最後的一項最重要、最致命的缺陷——操縱性奇差，在筆者的DX/2-66上仍然會有輕微的跳格，而其他的機種更是不用說了，在這種狀況下只有靠飛彈才能突破重重的危險，但飛彈在各種機種的最大裝載量也只有 20 發，飛彈用完就只有陷入苦戰了。再加上某些任務的難度高到不合理的地步，若不加以修改，絕對不可能有人能過得了這個任務（所有玩銀河飛將--私掠者的高手現在都卡在這一個任務在苦等無敵版，請志士仁人儘快伸出援手），任務難度過高，再加上另一個劇情上的缺陷（稍後會提到），使得銀河飛將--私掠者成爲一個有缺陷的作品。

Do we create worlds？

銀河飛將--私掠者的設計走向十分類似一些經典遊戲如 ELite、Sundog（銀河飛鷹、陽犬號），但在某些設計的合理性上與 Origin 的宣傳口號：「We create worlds！」大相違背。像玩者如果走私毒品被聯邦通緝時，就算現場有巡邏隊或聯邦軍隊在場，玩者仍然可以大搖大擺的進入太空站。Gemini 星區雖然是投機者的天堂，但還不至於到無法無天的地步，對罪犯來說，太空站至少應稍加管制，走私者必須付出一些額外的代價才算合理。

到酒吧來探聽消息吧！

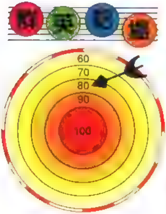
而遊戲中新出現的 Retro，是玩者每次出航時都會遇到的好敵人，對於他們，玩者知道些什麼呢？他們是瘋狂的反進

化者……嗯！沒有了!? 對於這樣一個新成立的人類組織，玩者竟然一無所知，在手冊中更只有提到一兩行，不禁令人懷疑，Retro 只是 Origin 爲了安排更多的敵人而製造出來的空殼。

太好了！又多了一個眼線！

以往 Kilrathi 是個敵對國家——資料不足，可以接受；Mandarin 是個祕密組織——資料不足，可以接受；但現在的 Church of Men 是一個公開活動的狂熱組織，資料再不足，那可就難以接受了！

劇情的安排



銀河飛將一私掠者在劇情上的安排是非強迫性的，玩者只要不踏上故事主線，劇情就不會開始，玩者可以慢慢的加強自己的武力及裝備，等到覺得自己準備妥當之後可再從遊戲所給的劇情起點開始，玩者可以免去因裝備不佳而無法完成任務困擾（但到了最後，你還是會遇上裝備極佳仍無法完成任務的困擾！）。

這兩塊板子隱藏著無限秘密！

但銀河飛將中體貼的多線式劇情在銀河飛將一私掠者中反被「絕對」的單線式劇情所取代。以往玩者在超高難度的任務中失敗，在接下來的任務中多努力些還可以扳回一城，銀河飛將--私掠者卻不是這樣，任務一失敗就只好很不甘願的從頭再來。玩者就真的再也沒有第二次的機會！全部的劇情就此斷線，玩者仍然可以四處跑跑、賺賺錢，但是你永遠無法完成這個遊戲，玩者只能把銀河飛將--私掠者當成賣命賺人的射擊遊戲來玩。再加上不可能完成的任務難度，這兩項設計理念的偏差（筆者認爲 X-Wing 也有同樣的偏差，但沒有銀河飛將--私掠者這麼嚴重）破壞了一個原本可以接近完美的好遊戲，實在令人惋惜。

結語

Centurion 正整裝待發！

銀河飛將--私掠者是截至目前爲止，Origin 所出的遊戲中，對硬體和玩者的要求最爲嚴苛的一款遊戲，如果玩者自信有驚人的耐力和高級的配備，銀河飛將--私掠者絕對是測試你極限的最佳選擇。

群英會審 VER 2.0

Apache

此遊戲可算是銀河飛將系列作品。不過加強過的操作界面、嶄新的故事題材和不同的奮鬥目標，各方面的表現已超越前作甚多，唯任務難度稍高了點。

何布

遊戲劇情雖然提供給玩家極高的自由度，但是戰鬥時畫面捲動跳格太厲害，讓人有提不起勁玩下去的感覺，甚爲可惜！

H.C.L.

增加了許多任務選項與商品交易的功能，豐富了遊戲的內容，但螢幕跳格情形相當嚴重，遊戲的部份關卡似乎也有存心刁難玩家的嫌疑，是遊戲的一大敗筆。

THE GREAT WAR 1914-1918

第一次世界大戰

出版公司	軟體世界
本文作者	GUDERIAN

不論你有沒有玩過狂島浴血，相信你對六角戰棋一定稍微有些了解，這是最傳統的戰棋形式。不過遊戲本身把每個回合又分成了移動回合以及戰鬥生產修護回合兩種，這就有別於大戰略那種形式。這種模式可能是來自於以前PC·ENGINE的一個遊戲——宇宙棋戰，不過那時每個回合可以戰鬥也可以移動，因此難度較低。

第一次世界大戰承襲自狂島浴血的架構，不過把時間推回到一次世界大戰，連武器也回到從前。因此你看不到新式的噴射戰鬥機及坦克，舉目所見的就是步兵、騎兵、砲兵，連裝甲車也十分可笑，就好像把卡車加上一些鐵皮罷了。是的，這就是第一次世界大戰！一個以砲兵爲主的壕溝大戰，雖然後來出現了坦克，但那只是爲了協助步兵突破敵人戰線的輔助武器，可預見的這是一場的持久消耗戰。

① 緣由

這是一個結合歷史和戰爭的遊戲，首先會簡略介紹一次世界大戰的緣由：由奧匈帝國的斐迪南大公被殺開始，各國之間的複雜外交關係造成這場悲慘的大戰。這個遊戲成功的把設計好的戰鬥和歷史結合在

一起，在每一場戰鬥結束之後便會有相關的歷史圖片配合，像由報紙的形式報導出來，看著泛黃的照片，思古幽情油然而生。

德國在第一次世界大戰時腹背受敵，雖然打敗了俄國，但是在與英法的持久消耗戰中，終因英國海軍的封鎖而輸掉戰爭。沒想到到了二次世界大戰希特勒仍然對英、法、俄開戰而終於步上了滅亡之路，歷史復的是一再重演，因爲人們無法記取歷史的教訓啊！在遊戲中以德國及法國兩方面爲主

寶貴的歷史記錄

角，隨著戰鬥的進行，你可以對一次世界大戰有更進一步的了解，的確是不錯的設計。

❷ 戰況

一次世界大戰是以碉堡、壕溝、鐵絲網、機關槍及砲兵組成的一種連續防線，戰爭往往犧牲大量的步兵在這些防禦陣地上。即使花費大量的砲兵做先期射擊，仍然無法有效的摧毀敵人的防禦工事，看過日片203高地的人大概能體會那時的作戰狀況了。

由於機械化的程度不足，再加上陣地上的種種工事阻礙，這種戰爭的推進代價很大，而進展卻相當有限。此時的武器大多以步兵及砲兵為主，速度也快不起來的，就算有卡車或裝甲車也不適合越野而只能在道路上移動，一切都要靠馬匹及士兵們的雙腳了。第一次世界大戰在模擬這種情況時十分實在，你必須體認到這是個很耗時而進展不快的遊戲，正如同一次世界大戰本身一樣。

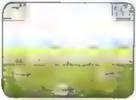
❸ 武器

武器有陸海空三種武器，然而都是屬於初期的產物。海軍是以無畏艦為主，再加上驅逐艦、魚雷艇、巡邏艇和潛艇形成了一種奇特的景象。基本上，海軍的設計是比較弱的，特別是造價昂貴的戰艦根本禁不起驅逐艦或魚雷艇的夾攻，與實情況要是如此，那大家也不用花大錢去造戰艦了。事實上一次世界大戰時，有些魚雷就算命中敵人也不會爆炸，那時的科技水準的確都還在起步階段。

[illegible]

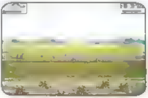
空軍部份本來是德國佔優勢，但隨著戰爭進行，盟國的飛機性能逐漸迎頭趕上。儘管最後德國生產了最佳的戰鬥機Fokker D.V Ⅱ單座戰鬥機，但戰爭已快結束了，就如同二次世界大戰中的ME262一樣生產太慢了。

飛機分成戰鬥機、戰鬥轟炸機及轟炸機三種，飛機的生產是與歷史上的實際開發時間來配合加入戰鬥。像德國有名的紅武士馮.秋芬的Fokker Dr.Ⅰ單座三層翼戰鬥機便是極有名的機種。甚至連防空氣球都上場了，可見得製作單位的用心。在港口及要地的防衛上，甚至到了二次世界大戰仍然使用在防止敵人低空攻擊船艦的任務上。大部份的飛機對地攻擊力都不高，但是戰鬥轟炸機則有較佳的對地攻擊力，不過往往容易為戰鬥機所擊落。



母艦而動，好殺他個措手不及

陸軍是這場戰爭的主角，分為步兵、砲兵、機械化步兵及防空部隊四大類。步兵主要還有機槍步兵、騎兵、工兵等區分；砲兵則有輕砲兵、中程砲兵、重砲兵、對戰車砲及列車砲等區分；而防空部隊主要有高射機槍及高射砲兩種；機械化兵則有裝甲車、裝甲列車及各式坦克。要攻佔敵人補給站、工廠或司令部一定要有步兵類的部隊才行（對戰車砲兵也算），不同的砲兵有不同的射程，是地面決戰的主力。特殊的是補給站建造單位，雖然沒有武裝卻是建造補給站、縮短部隊修護往返路程的重要單位。



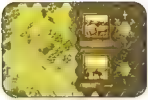
[illegible]

另外，還有卡車及運輸人車、運輸船，雖不能戰鬥，可是對戰爭的進行卻有深遠的幫助。善用你的部隊截長補短，你才能在大戰爭中贏得勝利。

❹ 規則

凡是六角戰棋就一定少不了Zoom（區域設定）。所謂的Zoom就是指每個棋子周圍的六個區域，敵人進入Zoom區域之後在這一回合中便不能再移動了。這是比較配合實際的設定，因為你到達與敵人鄰接的區域，一定會受到敵人的射擊而無法自由的離去（不像巴頓之逆襲那般不合理的設定）。

攻擊及防衛所在的地形會影響攻擊值及防衛值，而攻擊者如果能夠包圍敵人，則攻擊



想攻城掠地 不僅鬥力 更要鬥智

力加倍，如果只包圍敵人 Zoom 的部份，則增加的攻擊值較少。相對的，防衛者如果有友軍連接，則會因友軍支援而增加防衛力。砲兵則是視射程而決定威力，也就是射程愈遠時，對敵人的攻擊力不如比較近的射程。

另外，部隊如果損傷敵人就可以得到 點經驗值，如果完全消滅敵人則可得兩點經驗值。經驗值愈高的部隊不僅在攻擊力更強，在防禦上遭受敵人攻擊的防禦力也會上升，因此如何培養高經驗值的部隊而不被消滅是致勝的不二法門。

5 動畫及音效

比起狂島浴血，這次的第一次世界大戰戰鬥時的動畫處理上較用心。當戰鬥開始就可看到敵我雙方兵力在不同的地形上佈陣，然後開始互相射擊。除了步兵看起來較小，不容易看出傷亡外，其他的像砲兵如被命中砲管即會斷裂，以及裝甲車被命中立刻矮了一截(被轟掉塔及車身上半部的緣故)。

音效部份，你可以聽到砲聲、步槍、機槍的聲音，甚至飛機掠過的聲音以及炸彈爆炸的聲音，十分有臨場感。特別是飛機的戰鬥，你可見到飛機從遠方飛近而掠過上空，機體由小而大感覺很逼真。不過如果保持動畫開啟，則會延長遊戲時間，幸好可用 F9 功能鍵來切換動畫，看膩了就把它關掉，有新兵種作戰則可以開啟來欣賞一番，的確是體貼的設計。

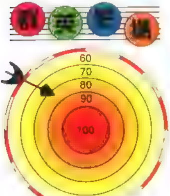
6 結論

戰鬥的進行其實是很多樣化的，隨著劇情的推展有許多新的武器上場，而生產及修護的資源消耗不再是靠收集某些能源結晶，而改以看你佔領的補給站或工廠的多少決定。這有點像大戰略用城市來計算生產經費的方式，的確是比較合理的設計。

另外，每個戰鬥結束時會有一段配合史實的新聞圖片及文字展示，那可使你對於歷史的感受更深刻，而對這個遊戲也會更加喜愛。

擔任德軍的玩家除了第一場戰鬥外大都居於劣勢，因此必須十分小心計算才能獲勝，那也就十分具有挑戰性。不過由於要配合歷史，有些武器時間未到即使你有錢也無法製造生產，在遊戲中看法軍的坦克及英軍的坦克大舉來犯時，眞希望德軍的坦克也能快點生產以減少己方的傷亡。

另外，由於一次世界大戰的武器移動速度都不快，地形上壕溝又特別多，部隊的移動大受限制，因此要玩完每個戰鬥是十分需要耐心的。幸好動畫及音效可以讓你在戰鬥之中不會感到太煩悶，就畫面的品質來說實在很不錯。但是部隊的圖片用老舊的照片來表現好壞，效果則憑個人感受而定，有些圖片不太清楚，不過倒是能明白表現出那個時代武器的簡陋，這就看玩家自己的感覺了，不過，這絕對是個挺耐玩的好遊戲。



群英會街 VER 2.0

Apache

玩此遊戲時可以很容易體會到當時戰爭的狀況，雖沒有精良的武器，但卻因此可以凸顯出戰術的重要性，兩軍對戰的動畫、音效表現、操控方面皆很不錯。

何布

繼狂島浴血後的又一場包圍戰，不過這次的戰鬥畫面由平面改爲立體視角，增加了幾分臨場感，但是兵種間的相剋原理似乎不是掌握得很好。

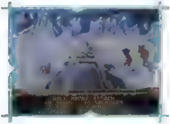
H.C.L.

沿用與狂島浴血類似的遊戲介面，但更強調戰術運用的重要性，能否成爲眞正的超級戰將，就祇有在戰場上見眞章了！

出版公司 漢堂
本文作者 MIZUNO

二十一世紀初，溫室效應在地球展開酷熱的破壞。各地引發的森林大火與爆炸，又增進了溫室效應的荼毒，於是在西元 2020 年 12 月 24 日，一項科學代號——「蔽日」的試驗大膽地展開……。這個小組由約翰馬利克教授主持，目的是在世界各地同時引爆熱核裝置，以拯救地球免於溫室效應的摧殘，它利用引爆時產生大量的爆塵及蒸汽上升至大氣層形成覆蓋薄膜，以隔離太陽光的直射。

然而，科學家計算錯誤了，地球由於實驗的引爆量過大而進入嚴酷的核子冬季，冰河時期再一次地降臨地球，只不過，這次是藉由人類的手揭開了序幕。

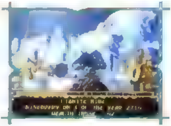


文明在冰雪覆蓋下消失了，數百年後，殘餘的人類卻形成另一種新文明，他們在巨大的火車上掙扎著生存了下來，「維京邦聯」他們擁有自己的法律和龐大的列車隊，「維京邦聯」會為了自身的利益用盡一切手段除去任何阻礙他們計劃的對手，從另一個角度來看，這個冰封的世界正符合他們的需要。

你——「回歸太陽委員會」的領袖，在火車大戰略中扮演一位理想主義者。由古代文獻中，你知道有太陽的存在而出發探索你的美夢，在旅行各地時了解了「蔽日行動」，也知道了有「太陽行動」計劃存在，終於你找到能完成夢想的冒險機會。

經過一連串的冒險，好不

容易從維京邦聯手中搶到這輛湯狄卡號火車頭後，我與同伴們帶著有限的煤將火車駛至工業城，在湯狄卡號掛上了許多貨物車廂，以便在商業城間作些交易賺點資金來為往後的旅行作準備。



而時間在尋找太陽計劃中慢慢的過去了，直到有一天在駛往柏林的路上與一列維京邦聯的中型攻擊火車相遇後，一場無可避免的大戰終於展開。

火車大戰略這遊戲是個很典型的模擬冒險遊戲，整個架構讓我想起有個遊戲叫博杜莎的推嘰，其中的重點即是利用商業貿易來幫助玩者所帶領的隊伍達成目標。遊戲另外也有加掛車廂提高戰力、礦坑的發現與挖掘，煤和褐煤是火車移動所必備的能源、資料與情報的收集以及與敵人的相遇與作戰。

在操作方面，玩家可使用鍵盤、搖桿及滑鼠來進行遊戲，玩家得學會如何將煤鏟進鍋爐、調整速度才有辦法使火車頭產生動力而帶動其他車廂。另外，

還有軌道接駁器的變換，火車可不能做超過九十度的轉彎啊！車廂相關位置的調換也須注意，千萬不要把非攻擊車廂全部排在一起，以免與敵方作戰時，形成極大的靶標，這樣會如何您應該清楚吧？

至於刺激的列車作戰，這部份可說是讓筆者最頭痛的地方了，戰事一觸即發，而玩家所要做的事情包括：把車廂裡所有的士兵全部分散出車廂以免被炸死在裡面。相同的，冰河時期僅次於火車的最佳運輸工具——可愛的長毛象也不能讓它們太閒了，一隻可都是花了好幾百貝克煤買來的；接著

又要將攻擊武器裝填彈藥。最後還得控制火車的走向使敵方的炮火對我的傷害減至最低，這是不是令人忙得很快樂的一部份呢？

畫面部份則因限制於容量的關係就比較無法讓人讚賞了，但還是仍有幾個地方表現得不錯，像是在引擎室中的鏟煤工人、傳統汽笛拉桿，別懷疑！

真的可以拉的，嘿！小明號要出發了，還有最精緻的引擎速度控制畫面，其中包含了蒸氣壓力表、活塞壓力表、溫度計、速度調節器，這些都是活的喔！每個表都表示火車頭的每一部份的狀況，提醒玩家什麼時候該加煤、什麼時候該開慢點，免得鍋爐爆炸等。

至於音效方面，筆者認為是這個遊戲中最差的地方了，除了開頭的一首火車搖滾樂（這是我命名的）不錯以外，其他大概就沒什麼特別的了，筆者我玩的時候還把它關掉聽流行音樂呢！

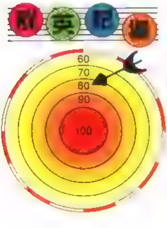
遊戲中有幾個較不合理的地方，筆者將之收集如下：

首先，當地圖捲動時行進間的火車將被迫暫停。所謂暫停是指速度不減，等恢復後便以原來速度繼續前進，如此浪費玩家很多的時間，因為當火車行進的同時，常常需要先將前方的接駁器作調整或是先看看欲前往那座城市。

其二，城市的性質完全沒有標示，玩家常常得亂碰亂撞的去找，相當的不方便。

最後一個便是密碼了，遊戲中每次都得問兩次，開頭一次，玩到一半又來一次，這還沒有關係，甚至有時候還會出現已知密碼以外的問題，有時候玩家存檔的頻率並不高，就得因這個覺得不應該出現的問題而重玩一大段，讓人為之氣結。

總而論之，筆者認為這是一個不錯的小遊戲，最近因為學業方面較為忙碌，但就是忍不住那股衝動想玩，這時候像這樣的小遊戲就很適合我了，一天玩一點，既可以休閒又不浪費時間，豈不是一舉兩得？



群英會審 VER 2.0

Apache

此策略遊戲的題材相當新穎不落俗套，戰鬥時可讓玩者充份體會到手忙腳亂的快感，畫面和背景音樂的表現較平庸。

何 布

一個有嚴肅主題的戰略遊戲，以購買車廂來提升能力實在是個好創意，另外車軌接駁點的切換也稍微考驗了玩家的智力，是個不錯的小品遊戲。

H.C.L.

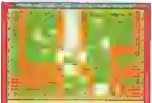
遊戲題裁相當新穎，並結合了戰略、冒險等遊戲的特質，是頗具創意的好遊戲，I like it！

風塵三俠之金箭使者

出版公司	漢　　堂
本文作者	俞　伯　翰

近年來，國內自製的遊戲有越來越多的趨勢，這是一個相當可喜的現象。而且最近以武俠方面佔了大多數。而今天所要介紹的這一個遊戲，風塵三俠之金箭使者便是其中之一，這個GAME相當特殊，沒有華麗的圖形動畫片頭、遊戲內部也沒有爆亮場景，也沒有緊張的劇情等…，一切一切都如此平實樸素，這也是作者的本意。

這整個故事是由金箭所引起的，由三位幽默人物為主角，他們正好是同門師兄妹，分別是陳陵、玫瑰及高秋三人，他們的師父正是風塵三俠--飛虹劍客周岳成、相思夫人、鄭玉玲、東郭神俠。他們三位曾合力打敗邪惡的金箭使者，但現在金箭使者的傳人又再度重現江湖時，當然就找上我們的三位主角了。話說有一天風塵三俠要他們三人下山去修行，這三個小伙子就呆呆的下山去了，下山後在無意之間得到了兩把金箭，便開始一腳踏入江湖中了……。



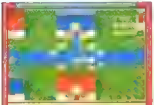
出師不利，趕快回家療傷吧！

風塵三俠中使用了兩種解析度，第一種是 640 × 350 16色，在一般的畫面中使用，這種解析度倒解決了中文遊戲的共同毛病--中文字太醜，看起來才不那麼巨大，破壞畫面。第二種是用 320 × 200 256色，用在戰鬥中的畫面，在戰鬥時，有攻擊的動畫，所以用256色較好看吧！在控制操作方面相當容易，大概只有[↑]（上）、[↓]（下）、[←]（左）、[→]（右）鍵及[空白鍵]加上[Enter]鍵便可控制全局，按[F1]鍵可存檔，不過只能存四個進度是缺點之一。

在遊戲本身方面，因為是RPG，所以RPG常用的基本屬性如姓名、等級、力量、攻擊力、防禦力等屬性都有，但程式中的各項屬性好像沒有絕對相關，因筆者最不喜歡練功，所以先把錢改多一點，接著就改經驗值，可是等級及其他屬性都沒改變，好！那就直接改等級吧！改完一看，哇！還是沒變！只好修改成打倒兩次敵人加一級才解決，筆者認為風塵三俠中的經驗值太難增加了，剛開始一點、兩點這樣的增加，實在令人擔心應付不了未來的敵人。道具方面以醫療用佔多數，像是草藥、解毒草這一類，而且可用道具並不多，而內力(相當於法術)分為移動用、醫療用、戰鬥時用。戰鬥

魔教的爪牙們，覺悟吧！

時用又分為攻擊用、輔助戰鬥用、防禦用，所以內力招式不算太少。在城市或村莊中，當



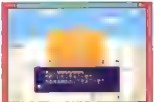
旅途勞頓，到客棧歇會兒吧！

然會有商店存在，有藥店、武器店、雜貨店及客棧四種，其用途大家都知道，所以不再贅述。

別激動，有事好商量嘛！

劇中的對話也相當活潑，不會有呆板的感覺，是優點之一。雖然作者希望以平凡的外表，創造出理想中的非凡遊戲效果。但…也不能太「平凡」，人物設定平凡、劇情平凡、美術平凡、音樂平凡，一個優秀的經典之作，雖不一定要有華麗的外表，但一個能吸引人的劇情是必須的，很多老 GAME 很令人懷念，關鍵就在於此。很可惜的，感覺上陰影是蓋在人上面。其餘除了畫面配色太單調以外，也挑不到什麼缺點。

有什麼難題，儘管放馬過來！

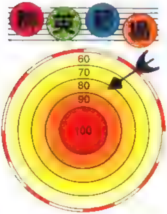


報仇雪恨的日子終於到了！

近幾年來，由於硬體的進步及價格大衆化，所以國外的遊戲廠商，便不斷的在畫面、動畫、音樂上下功夫，導致國內遊戲和外國相較之下仍有一段距離，同樣是二十幾 MB，創世紀的評價就相當的高，而且也很有內涵。不是國內的設計師功力不夠，中國人那會比不上外國人?!只是在遊戲分工方面做得不夠細，例如程式碼及劇情由某人負責，美工及音樂再由另一人負責，如此死拼活湊推出一套遊戲，實在值得向國內遊戲製作者致敬！除了分工，小組默契也很重要，若沒默契，做出來的 GAME 必定也是亂七八糟，像 **Origin**、**Sierra**、**Lucas Art** 等公司製作 GAME 的態度，就相當值得效法。值得國內廠商引為借鏡。

看來咱們又有得忙了！

總而言之，風塵三俠算是一個小品遊戲，而且相當適合打發時間，對中文遊戲「死忠」的人，應該玩一玩，看一看這三位小伙子的冒險及有趣的戰鬥，由於它的戰鬥中，以SD方式表現人物，所以較沒有暴力的感覺，也相當適合小朋友們玩。



群英會審 VER 2.0

Apache

此遊戲並不是以動畫來吸引玩者，而較著重於內容的表現。操作界面相當容易上手，整體感覺起來真的是很平凡。

何布

角色個性設定相當不落俗套，間接帶動了活潑但節奏較弱的劇情，遊戲最引人的地方算是動畫式的戰鬥介面，但打久了還是滿煩的。

H.C.L.

偶而脫下道貌岸然的假面具，玩玩這個頗具「笑果」的武俠遊戲，倒也不失為一種鬆弛身心的方法，是一套畫面與劇情設計均屬平實的作品。

出版公司	軟體世界
本文作者	KNIGHT

何謂遊俠？遊俠是爲眞理和公義之名而戰的精銳武士，他們以建立合法而良好的功績爲其職志，而他們的精神支柱爲其純正的信仰。遊俠善於戰鬥，並且精通各種武器和護甲的使用，他們花費一生的時間幫助別人，爲正義和公理而戰。

仗義遊俠 II 的故事是發生在中古世紀的某個不知名的年代，在某一個未知的國度內，群魔肆虐，民不聊生。你身爲一個維護正義的遊俠，自然不能坐視不管，任憑群魔橫行。因此，你必須四處尋找邪惡的戰士（Fighters）、龍（Dragons）、殭屍（Zombies）、石像鬼（Gargoyles）等怪物的蹤跡，完成大家所託付給你的任務。

雖然在遊戲的片頭選項部份，你可以選擇創造人物，但是你所創造的人物職業必然是遊俠，而且屬性的資料完全是一模一樣，只不過是輸入你自己喜歡的名字罷了。這也是你唯一所能自己創造的人物，其他的人物均是依照任務的不同而加入新的夥伴，例如：

劍客（Swordsman）　他們有僅次於遊俠的攻擊和防禦能力，也是你冒險旅途中最主要的夥伴。

流浪漢（Ranger）　攻擊和防禦能力雖然比劍客略低，但是卻善於使用射擊性的武器，因此往往能先發制人，而且他們也能夠施展一部份的法術。

小偷（Thief）　防禦能力和流浪漢相同，但是攻擊能力卻比流浪漢略低，不過他們有著較佳的偵測技能。

魔法師（Mage）　攻擊能力最低，但卻能夠施展魔法。

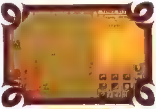
在仗義遊俠內，每個人物只有一些最基本的屬性。它們分別是代表使用遠程武器能力的瞄準（Aiming）技能，代表戰鬥技巧的近戰技能，代表負重的能力與使用偵測魔杖（Wand of Detection）能力的偵側（Detecting）技能，使用 Ring of Farsight 能力的遠眺（Seeing）技能，以及最重要的移動點數（Movement Points）。當你每完成一項任務後，你的人物技能便會獲得提昇。

遍地寶藏，這個任務一定很豐

在仗義遊俠 II 中有一十個不同難易程度的任務等著各位去完成，玩者在一開始的時候必須選擇所要進行的任務。任務的內容包含了拯救俘虜、佔領或是逃離危險的地帶、收集或是破壞魔法卷軸、從怪物的手中救出國王或公主。隨著遊戲的不同，你也會有不同的夥伴加入來幫助你，最多你可以控制九個人物進行冒險。雖然號稱每完成一個任務便等於是看完小說的一個章節，但是故事的敘述未免也太短了，大概是要玩者自己發揮想像力吧！

本遊戲是採回合式的戰鬥系統，而且不管做什麼事情，均需要消耗移動點數，因此你必須好好的利用你的移動點數，不要等到深入敵陣後，卻已經消耗掉全部的移動點數，無法採取行動，只能任人宰割。

雖然在遊戲片頭的選單上可以選擇任務的難易，不過即使是最容易的任務，也並不是那麼容易就可以完成。想當初筆者第一次玩的時候，拿出玩 RPG 勇往直前的冒險精神，結果竟然全軍覆沒！



慘被俘虜了！

由於這是一個 RPG 和策略並重的遊戲，因此冒險的途中必須要善用戰術，不要盲目的一直往前衝，不然很快的就會全軍覆沒。另外就是要注意任務的說明，並不是每一次的任務都是要把任務區域內的怪物都殺光，有時候只需殺掉一定比率的怪物或是完成特定的事情，任務就算完成。而當你在

遊戲中完成任務的某一項目標後，該項目標就會打勾，玩者只要一查看便能夠知道是否完成任務目標，而不用在那裡白費力氣。

人物在每一個任務開始的時候，隨著任務的不同，每個人物的身上也會帶著不同的物品，那些物品對你此次的任務會有極大的幫助，因此你最好善加利用，該用則用，反正你在此次任務中即使有留下任何物品，再下一個任務開始時，那些物品也不會再出現。不過在預設的任務中，玩者所扮演的遊俠，不管等級為何，身上都不會有物品，而且物品也無法傳遞，因此，發現物品時最好先決定要由哪個人物撿起來。不過要注意的事情是如果旁邊有怪物的話，你如果不先將物品撿起來，那麼對方可能就會先把該物品搶走。

在遊戲中，雖然流浪漢和魔法師一開始就已經學會了全部他們所能使用的法術，但是筆者個人玩了大部分的任務後，卻發覺施法失敗的機會比成功的機會要來得大，因此現在除非是筆者的人物身上沒有可以使用的物品，不然筆者是不會輕易的讓魔法師施展法術。至於流浪漢則盡量採肉搏或是長射程武器來攻擊。不過更令人感到討厭的是遊戲中並沒有醫療性法術，實在是麻煩，而且醫療性藥水的數量在遊戲中的數量更是極為稀少，因此如果你的人物受傷，就只能靠藥水治療。

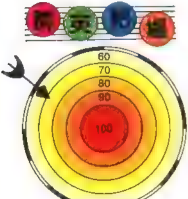
雖然遊戲中每個任務均發生在不同的地區，不過玩者也不必畫地圖，遊戲本身會將你的人物所看到的區域自動畫下來。當你選擇查看地圖時，可以看得更遠、更廣，而且只要是你曾經看過的區域上面出現怪物，即使目前不在你的視野內，也依然會標示出來，方便玩者搜尋怪物的下落，以決定下一步該如何行動。

修改任務，增加對手。

當你將遊戲內的二十個任務玩完後，如果還覺得不滿意，你還可以自己設計任務，從遊戲區域內的地形、物品、對手、訊息和所要完成的目標等均可以自行訂定。地圖的大小最大可以到 54 × 54 的區塊，每個任務最多可以有四層區域、60 個對手和 60 件物品，想想也夠複雜了。如果你嫌自己設計一個全新的任務太過麻煩，那麼你也可以載入遊戲預設的二十個任務中的任何一個，隨你的意思修改。

壯士未酬身先死

雖然遊戲同時支援鍵盤和滑鼠，不過鍵盤的操作按鍵實在是過於麻煩，因此筆者個人是強烈的推薦使用滑鼠來玩本遊戲。遊戲本身的畫面、音樂及音效的表現並不佳，不過以其 1MB 左右的容量，而擁有二十個任務，還支援了英、法、德三國語言，已經算很不錯了。再者其任務編輯器也有著相當不錯的表現，因此 RPG 和戰略玩家仍然是值得一玩。



群英會務 VER 2.0

Apache	何布	H.C.L.
遊戲以極小的容量表現出種種不錯的效果，且還具任務編輯功能，唯音樂、音效的表現不佳。	畫面略為粗糙，但對職業屬性的刻劃卻頗為入微，戰鬥基本上不是練功式的，而是帶了一點戰略的因素在內，非得動點腦筋否則無法完成神聖的任務。	章節式的劇情安排與特殊的劇情編輯系統，讓玩者擁有較大的發揮空間。但嚴格的物品使用限制與粗糙的音效及畫面，卻容易減低玩者的興緻，是 RPG 色彩頗濃的戰略遊戲。

出版公司	精　訊
本文作者	

最近精訊公司的遊戲推出非常頻繁，而每個遊戲都有特殊表現。這次推出的性感戰士也一樣，是目前國內遊戲界的異數。

如果你有9801或是常看LOGIN一類雜誌的話，便知道有 ·個叫「脫衣戰士」（原日文名字很長，筆者又不太會看，只好拿廣告中的文句當名字）的遊戲。這遊戲筆者並未玩過，但從照片上看來，在戰鬥場面和遊戲方式都和性感戰士很類似，最相似的地方便是兩者都有相同的絕技——裸殺拳。

有暴露狂？趕快去拿剪刀！

嚴格來說，性感戰士是一個AVG，但加入了RPG的屬性及戰鬥場面。戰鬥方式是以卡片遊戲來進行，首先介紹一下劇情，性感戰士的女主角美亞是裸殺拳的傳人，在 ·所普通的高中唸書。由於有幾個同學玩魔法陣的遊戲後，召來了地獄的魔女——冥后，冥后及一些惡魔便附身在學生身上，把學校佔領了。美亞因爲剛巧遲到，所以逃出了魔掌，因而成爲學校的救星。玩家的任務便是帶領美亞打敗冥后的各個手下，再與冥后決一死戰。

遊戲過程看似非常簡單，因爲說明書上早已清楚地告訴你敵人的特性了。其實不然，遊戲中設計了很多謎題，加上這個遊戲有一般AVG不需要做的事——練功，所以筆者花了差不多二天時間才把它解決掉，以國內遊戲來說，已算是屬耐玩的了。謎題大多是找尋物品以及使用正確物品，和同類型遊戲（如具紅的殺畫）比起來複雜多了，有很多物品都先經過某些程序才能找到，如先問過某人，再去找另一個人談話，她才會給你。最誇張的一段莫過於要替大姐頭拿回內褲，她才給你　個遊戲軟體。

另外有些敵人需要特別的物品，才能削弱她的力量，使美亞能打敗她。謎題設計得還算合理，而且場景中某些地方都有提示，不過並非每個人都看得懂，也正是這類遊戲的魅力所在。

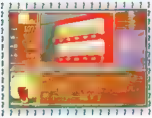
再來便是戰鬥，說明書上說等級被隱藏起來了，其實只要留意一下每次戰鬥得到的經驗值，當超過了100的倍數後，攻擊及防守力便會增加，也就是說每獲得100點經驗值便增加一級。剛開始主角很弱，弱得連 ·般被魔女附身的同學都能輕易將你打敗，而且雖然一樣是被魔女附身的同學，卻是 個比 個厲害。當然，這種設計應該是爲了方便練功用的。

在戰鬥的卡片上使用「必」便會使出驚世絕學——裸殺拳，而「脫」這種卡片 經使出，

看我裸殺拳的厲害。

便會脫去對手一件衣服，當生命力歸零或是衣服被脫光的一方便算輸。不過衣服被脫也有好處，攻擊力及必殺技的力量會增加，而你的對手也一樣（眞奇怪，裸殺拳不是「獨門」絕技嗎？爲何敵人衣服被脫也會增加攻擊力呢？）懂得利用這些特點，可以很快把對手擊倒。但這種設計有一個問題，太講究運氣了，如果剛好手上有四張「脫」的牌，剛巧對方沒有用防守的牌，這樣的話，對手就算比你強，你還是能輕鬆打敗她。

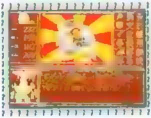
遊戲中竟然出現喝可樂補充生命力的設計，十足是「壞人戰紀」的情節，不過每次只能帶一罐，用完後要再到汽水販賣機前再買一次，很不方便，



每瓶可樂可增加 100 點的生命力。

筆者覺得大可以多放幾台販賣機，一來可方便大衆，二來也可造福學校，何樂不爲呢？

除了警衛室的殭屍及奇異生物奇奇外，所有角色都是女性，再加上一些「獨特」的設計，使得畫面非常「悅目」，美工的表現亦是不俗，如果硬要挑毛病的話，就是畫面太小了，還不到半個螢幕。而劇情設計方面，傾向於輕鬆幽默的路線，整個過程中都有一些開心的點子，例如池中會出現仙女，並叫你不要拿走池中的錢；又例如電腦室中，出現一些國內遊戲的諷刺畫面。筆者認爲這種情節無傷大雅，好玩就好了，被消遣說到的人也不要太計較。何況這遊戲的風格是走「無厘頭」式的路線，並非在傳達什麼訊息，開心一笑就好了。



哇！好帥的封面人物。

整個遊戲仍和一般 AVG 有相同的缺點——短。雖說劇情比往同類型遊戲來得長，但整體來說仍算蠻短的。或許下次製作單位可以找一票美女，用眞人來演，拍成 V8，再參考第七位訪客的形式……開玩笑的！（雖然筆者希望用眞人來演）筆者曾說過，這種遊戲方式有很大的發揮空間，而只有幾個重點敵人確實太少了，如果情節再豐富一點，敵人再多一點，玩者在結束遊戲後的成就感也會較大。

還有一點點的缺點就是樓梯很容易走錯，因爲不論那一層樓梯，看起來都差不多，希望下次在樓梯上加上層數，以免玩者在樓梯間轉來轉去。

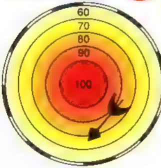
綜觀整個遊戲，可算是目前國產日式 AVG 中最出色的一個，雖然擁有其他遊戲的影子，卻不減遊戲的可玩性。雖炎炎夏日已過，但這個清涼的小品仍是値得一玩的。還有，製作單位如果製作續集，又打算用眞人演出的話，請通知筆者，筆者絕對願意爲藝術犧牲！

TC性感戰士作者蔡成籽

爲了感謝你的不吝指正，特地奉上性感書架一座，下次別再把雜誌亂丟了，

暢體世界雜誌主編

李國軾



群英會審 VER 2.0

Apache

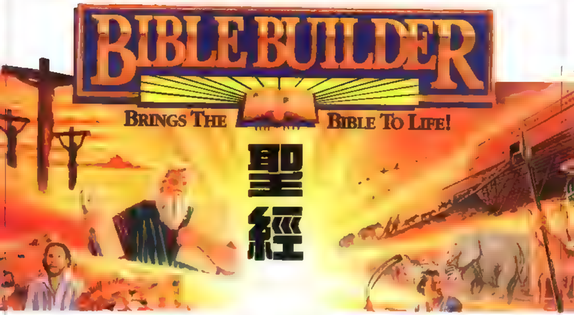
玩者在遊戲過程中可看到其對時下的一些雜誌、遊戲做了相當程度的諷刺。遊戲本身並無創意，卡片式的戰鬥系統也不甚合理。

何布

一個有趣的文字冒險遊戲，尤其戰鬥時的必殺拳更是令人興奮，雖然紙牌式的戰鬥介面不是即時的，但是對戰時手指便不自覺的快了起來！

H.C.L.

傳統紙牌類格鬥遊戲加入了冒險遊戲的成分，增加了可玩性，但電腦似乎很容易作弊，且其中對某些公司遊戲評論立場的公正性則令人懷疑。



潛移默化的幫助您了解聖經、熟悉聖經！

用問答選擇題和拼圖的方式輕鬆得見這本經典巨著之堂奧！

無論您是否爲基督徒，請打破宗教界限，

以閱讀的心情來解讀這個遊戲！

對於聖經，您了解多少？除了上述這許多耳熟能詳的聖經故事，還更深入淺出將聖地之地理位置、聖潔安詳的詩歌旋律、聖經常識，寓言和詳細的聖經章節所在，慢慢傳達給您！

聖經地圖

聖詩—網打盡—

古蛇引誘

五旬節裡說方言

遊戲特色

- 完全中文訊息，包括訊息和熟悉的福音詩歌歌詞。您可以跟著詩歌吟唱哦！
- 首度將宗教與電腦遊戲結合的新題材，接觸本遊戲不需抱著信仰的包袱，只需帶著學習知識的心態。如果您是基督徒，更能在短期間內更親近上耶穌，聆聽耶穌的話語。
- 超過 700 個難度漸漸增加的聖經問題，越難問題越刺。
- 在答對一問題後即能得到一佚失的聖經章節碎片，拼好所有碎片或以拼音輸入此聖經碎片所在書名，如馬太、路加福音等，就贏得一局。每七局即獲一上帝武器，並獲榮耀晉級！
- 每個問題出現，皆有相關的背景動畫畫面，可看見耶穌講授教義、顯現奇蹟，還有摩西、大力士參孫、挪亞等人。
- 可選擇題目出自新約、舊約或整本聖經。

中文版

軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行

特約作家甄選名單公布

自51期編輯部發佈了特約作家召集令後，一時之間，回函如雪片地的飛來，為了挑選適合的人選，在初選的階段，編輯部費了好大的一番功夫才在3000名左右的應徵者中挑出 200 名入圍者來參加複選，初選的名單也早已在54期雜誌公佈了，也許有些讀者會對自己的落選到意外，對此編輯部也深表遺憾，因為要做一個特約作家比身為一個玩家還難，所以我們不得不採取更多的考慮方向，才會產生那麼多的遺珠之憾。

在此說明我們的初選時的評選原則來供讀者參考：

1．學歷：特約作家最好有大學以上的學歷，因為國中、高中的玩家都要面對一場最後的挑戰 聯考，我們不想加入或打擾各位的練功，否則罪孽深重啊！

2．配備：這是極重要的評選參考，基本上電腦最好是386 以上、記憶體至少要有 4 MB ，否則可能有些 GAME 沒辦法玩，更別提寫稿了，硬碟要有 80MB 以上的容量，不然無法應付 -些貪吃的大 GAME ，至於音效卡至少要有聲霸卡，否則會沒辦法做全面性的遊戲評論（聽不到音效），只有魔奇音效卡的玩家就無法闖過這 -關了。

3． GAME 齡：越長越好，記得有一個小學的玩家說他有十年的 GAME 齡，好可怕！

4．最好要會中文打字，尤其會倉頡、大易等輸入法最好，因為如果稿件是以檔案的方式來投稿，可以加快雜誌的製作流程與時間。

5．初選時回函背面所發表的心得或建議佔了評選考量的最大部份，最重要的是言之有物，至於回函時一片空白的玩家，我們只能說聲抱歉了！

6．如果有投稿的經驗那就太完美了！

進入複選的階段後，就更傷腦筋了，因為每個參加複選的讀者所寄回的稿件大都有一定的水準，若硬要分出高下實在是很困難的一件事，為此編輯部特地延後了一個月才發表最後當選的名單，主要是不想流於草率，希望能有更多的時間來做評選的工作，現在，在發出召集令的半年之後，很高興十名新的特約作家終於出爐了！

賴福鑫	林旭中	溫博雄
朱傳乾	吳文德	楊礎俊
石志清	卜起經	王維丞
[redacted]		

由本期開始，我們將會在雜誌上公布這十位特約作家的基本資料及當選文章，本期的主角是——

＜作家檔案＞

姓名：賴福鑫　年齡：30
學齡：研究所　職業：學生
電腦備配：　486 兩台
勤益金聲卡、ADLIB、
魔奇金霸卡
SuperVGA 14"、15"
ET4000 Turecolor VGA CARD
8 MB RAM
430MB HD
擅長遊戲類型：RPG、模擬
GAME 齡：十年
中文輸入速度：注音、25字/MIN
其他專長：電腦維修、作業系統、英文翻譯。

＜話說前頭＞

我個人早期的投稿作品包含：1．戴爾它中隊 2．銀河飛鷹再出擊……等四篇文章散見於精訊電腦雜誌(現已停刊)。

近期的作品為：1．極品推介--噴射戰鬥機，JetFighter 2．冒險補習班--降魔十八掌等二篇，散見於軟體世界雜誌。

針對目前的雜誌與遊戲市場，我有以下的建議：

1．應朝專家評論，提升雜誌品味：對航空器之名詞、歷史沿革不熟悉者，不應寫飛行模擬之評論。戰略遊戲評論若能由資深軍事專才來寫，方能一針見血。

2．遊戲應增加可多方思考之內涵，能讓玩家在玩後仍能對遊戲之主題思索再三。

3．遊戲不宜血腥化：近期遊戲有朝血腥、恐怖、噁心化發展之趨勢，實在不適合成長期之學生玩家。若能像"雙截龍三代"般雖有打鬥，但敵人倒下後即消失不見，這種作法不見血腥，其設計理念考慮週詳，值得參考。

SimCity－把都市的愛找回來

／賴福鑫

睜開惺忪的雙眼，才發現床頭那位經常做「無言抗議」的鬧鐘老兄，已經指著七點五十五分了。糟糕！這下子上班又要遲到了，趕緊使出一記獨孤九劍之「浪劍式」竄出被窩，破門而出，以迅雷不及掩耳的速度抓起衣服，衝向停在屋旁的那台國產「BM無尾瘤」--裕隆「飛羚」（March），隨即發動引擎，呼嘯而去！留下身後阿嬤的叮嚀聲：「阿福仔啊！開慢點，轉彎100就好。」在風中飛揚……。

接下來根據本山人曾獲世紀金冠軍的記錄來判斷，只須山人油門一踩，煞車一煞，即可飆抵公司門前。奈何天不從人願，就在離公司不到一百公尺處，出現了交通大阻塞（原來是一大群人在圍觀捷運火燒車以及爭看天價28000元的垃圾桶長得是什模樣）。這下子好了，等完三次綠燈，本人的「BM無尾瘤」依然如前方圓環內的　國父銅像般的佇立在原地紋風不動，並且進退不得，真是欲哭無淚、欲訴無門，甚而獸性大發，這時本山人的道德外衣再也掩蓋不住一顆狂野的心，開始把數十年來的國學修養悉數搬出，關使發揚「國粹」，光大中華文化，四書、五字經朗朗上口，倒背如流，不絕於耳，中華民國五千年文化，在我口中發揮的淋漓盡緻。上至交通部、捷運局、警政署、國稅局、都市計劃局、台北市政府，下至他們的親朋好友，也都深受敝人施予中華文化的薰陶。甚至想衝到路邊那家軟體世界專賣店買把「烏茲衝鋒槍」把這些人都給「做」了，否則難消我心頭之恨。（耶！軟體世界何時開始販賣軍火？什麼！你連「烏茲衝鋒槍」都沒聽過？哇咧……懶……得理你！）

但是，自從我接觸過模擬城市（SimCity）這個遊戲之後，這種情況改觀了，它讓我的修養提升了不少，動不動就要掃射人的火爆脾氣也改進了很多，並且學會了敬重這些幫我們規劃市區、管制交通、建設市政的官員們。因為SimCity這個模擬遊戲讓我真正瞭解到一個都市的建設是須要高度的智慧與多方因素的配合，不是用罵、用批評、用指責就能改善的，更別說用掃射的了。如果換了您是市長，你能提出解決這些問題的方法嗎？「愛說笑！我書讀這麼久了，連個班長都沒當上，那有可能當市長？卡早睏咧，卡有眠，別在那兒痴人說夢話了！」不，您錯了！不但大錯特錯，而且一錯再錯，錯得一塌糊塗，錯得不可收拾！因為你沒有見識過模擬城市，你不知道模擬城市，你甚至不知道舊金山市長的寶座就等著你去坐，不相信？那何不進入模擬城市的世界裡試它一試？遊戲中沒有什麼是不可能的。

說到這個模擬城市，它不單單只是個遊戲，更是個極富教育意義、相當優秀的教育工具，也可以說是個人所見過模擬遊戲中的「異類」。在此之前，以往的的模擬遊戲總是離不開飛機、坦克、直升機、船艦、快艇、機車、跑車、太空船等「動物」類（會動的物體）的範疇之中。如今總算出現了一個「植物」類（不會動但會像植物般生長發展）的模擬遊戲，而且出類拔萃，相當有意思，以下且聽本山人慢慢道來。

模擬城市（SimCity）這個遊戲除了教你如何做都市計劃外，它還模擬了整個都市從一片荒蕪之地破土興建開始直到車滿為患的大都會之發展過程。在遊戲中，你就是市長，也是都市計劃員，肩負著整個都市發展的重責大任。剛開始時，你只有一片不毛之地、幾架整地用的推土機以及15000元的預算，讓你自由地建設你理想中的都市。如果你運用得當、規劃得宜，遊戲結束時你將擁有一個欣欣向榮、繁華無比的大都會而光榮退休，而且市民們會送你一把榮譽市鑰，表示這個城市隨時為你敞開大門，歡迎你自由進出。這真是無上的榮耀！

特約作家甄選

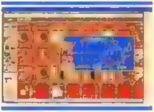
複選稿

模擬城市中共有工業區、商業區以及住宅區三種型式的區域供你規劃和發展。劃分好

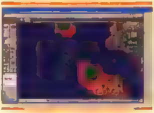
各個區域之後，接下來的工作便是開闢道路和設置大眾捷運系統，以方便住在住宅區的市民們能到工業區上班，或者到商業區去逛逛街，購購物。而且，只要你一規劃好市區和設置好大眾捷運系統之後，你就會看到整個都市的景像開始活絡起來：火車在軌道上奔馳，飛機在天空中飛行，船舶在河中航行，住在模擬城市的市民們也開始來來往往忙著建造房子、工廠、醫院和教堂，熱鬧極了。如果你的運輸系統規劃的太差，你也會看到一群如螞蟻般的白點在馬路上亂成一團，糾結不清。哈哈！那就是台北市天天在上演的鬧劇——劇名就叫「大塞車」。這下子你見識到了吧！市長不是那麼容易當的。

另外，在整個建市過程中，你必須妥善運用你的預算並且訂定合理的稅率，以使市政之收支維持平衡。稅率不能訂得太低，會使市政建設無法推動；也不能訂得太高，以免市民走上街頭，聚眾遊行，示威抗議中華民國萬萬「稅」。也就是要達到所謂的：「拔了鵝毛，鵝又不會叫」的最高境界。再來，從市政建設的評估視窗裡，你可以知道你到底是個人人稱讚的好市長？還是個浪費公帑、猛抽重稅、壓榨民脂民膏，人人喊打的草包市長？講了半天，好像這套遊戲嘗複雜的，其實

一點都不會，模擬城市完全採用最先進的視窗（ Window ）操作模式，易學易用，方便極了。還有，雖然模擬城市採用視窗模式且各項功能強大齊全，但它的執行速度卻相當的快，一點也不受影響，甚至還提供時間加速功能，絕不會浪費你一分一秒，反倒是它等你下決定的時間多，怎麼樣？不賴吧！



最後，有一點要特別提出的是：模擬城市的說明書編排的相當好，而且淺顯易懂，實用性極高。手冊中除了教你如何使用遊戲的視窗（ Window ）圖形介面外，並提供了許多遊戲的相關資訊以及都市建設的理念和問題的解決方案。尤其在參考手冊中更是將都市建設的策略及歷史沿革，做一詳細的探討。這是我所見過的遊戲當中，最爲詳盡、最具實用價值的參考手冊了，簡直可以說是都市計劃的經典之作。在此我要建議每位縣市長、立法委員、省議員及地方民意代表，還有交通部、捷運局以及省政府建設廳的所有官員，都該買套模擬城市回去研究研究，看看自己是否夠格當個民意代表或政府官員？如果成績太爛的話，我看今年年底就省省事，不用出來競選啦！或者乾脆下台一鞠躬，回去輕鬆輕鬆，買幾套電腦遊戲回家玩玩倒是眞的。



還有，順便告訴各大專院校「都市計劃系」的同學們一個大好消息：諸君從此不用「紙上談兵」了，只要來套模擬城市實際操練一番，保證功力大增，成績突飛猛進，從此平步青雲，事業如日中天，未來市長寶座非你莫屬……#$@!%啊唷……。

總而言之，模擬城市的確是個具有相當教化意義的休閒教育軟體。我終於藉著模擬城市找回了我對這個都市的愛，至少我不再到處光大中華文化，隨便發揚「國粹」了！（軟體世界眞是功德無量，善哉！善哉！）那您呢？何不到模擬城市來走走，尋找您期盼已久的快樂天堂！

請注意！

我們急需有「稿投」的朋友！

▶ 各位自認有稿投的朋友，我們爲你提供以下的投稿方案：

方案 1

玩家觀點

如果你自認有非常 HIGH CLASS 的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

1. 就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談RPG」等等。
2. 就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看 RPG 的升級系統」等等。
3. 就某一系列的遊戲作一綜合比較，如：「創世紀系列的沿革與比較」。
4. 就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬真實（VR）在電腦遊戲上的應用」。
5. 就玩家的切身話題作一申論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與 GAME 的互動關係」。
6. 由玩遊戲的心得作一感想的引申，如：「談巨蛇之島的政治觀」。
7. 天馬行空的論點，但是請別出現像「談三民主義在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。
8. ……………

最後，要嘮叨的是一來稿請以 600 字的稿紙書寫或將檔案寄來。如果稿子真的「生」不出來，請打電話來請我們「助產」，電話是（07）384—8088 轉 289，有稿投的人，我們等著你來稿喲！（若因讀音相同，而產生誤會，恕不負責。）

方案 2

遊戲終結者

（請以下一頁爲範列）

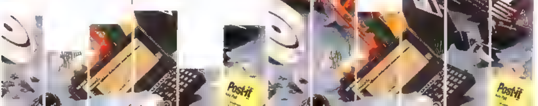
在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式

A. 圖片方面：（越多越好）

1. 將過關的精彩或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，.LBM 、.PCX 、.GIF 、.CAP 檔都可以，然後存在磁片上寄來。
2. 不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面：（字數不限）

1. 寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。
2. 請發表過關的方法或心得。
3. 再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。
4. 如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認爲下一代應該怎麼做才好。

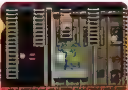


/陳克誠

最後一關的密碼了。

玩維京小子闖通關的時候，的確有時會因為它刁難人的過關方式，而屢戰屢敗，甚至想砸掉電腦不玩了。但看到維京小子逗趣的模樣、聽到那活潑的音樂（效），以及讓人想破腦袋的解謎技巧，不肯服輸和喜愛動作、解謎、冒險的我，卻每每又回到電腦螢幕前，一關接一關的努力克服，皇天不負苦心人！終於被我全破了。希望喜歡這類遊戲的玩家，趕快加入吧！您操控的維京人是否亦能安然回家，那就要試過才知道囉！相信您在玩完以後，一定覺得蕃茄大帝（Tomator）不會就此罷休的，且讓我們共同期待第二代早日來臨！！

你這個「膽哥亮」。

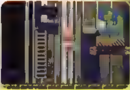


電死你這個王八蛋！

有這麼容易！

正所謂「三人同心，其力斷金。」

看倌靜觀其變吧！



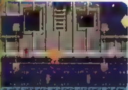
猛將（巴勒奧戈）巧射大蕃茄。

蕃茄仔啊？！

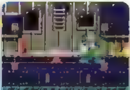
維京小子闖通關

三位維京英雄駕著太空船凱旋而歸，全局終！

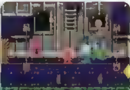
摔死你！咦？那不是鑰匙嗎？



鑰匙。



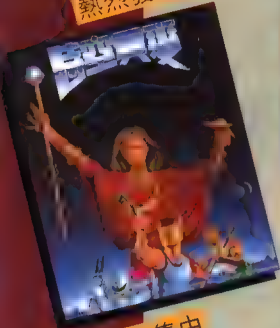
七葷八素！

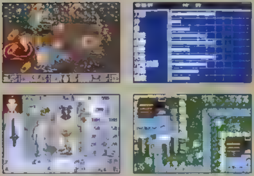


力拚肥怪。

遊戲終結者

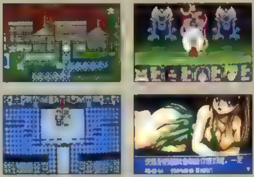
熱烈發售中





- 嶄新的戰鬥體系的RPG（17M Byte硬碟空間）
  由技能值決定角色的武器使用及殺傷力，法術的學習及涵蓋面，以及特殊技能的效果。
  由時間系統控制速度，速度快的角色，出手次數較多，不同於輪流方式的攻擊法則。
- 一個不同文化、地形的世界，組合式機關及對答式的待解謎題。
- 8種不同系統構成34種魔法和特殊攻擊。
- 10種戰鬥及一般技能 200多種武器 防具及消耗性彈藥可供選擇，猶如真實狀況一般。
- 角色的配備狀況以圖像顯示，一目了然。

熱烈發售中



- 華麗的大型地圖，讓您賞心悅目。
- 多層高難度的迷宮向您的智慧挑戰。
- 創新的RPG戰鬥模式，激發您的潛能。
- 精彩的戰鬥及劇情動畫，讓您耳目一新。
- 關數眾多，劇情曲折離奇，與您一起來冒險。

豆工作室

豆工作室
郵政信箱17 28號
TEL (02)7031856

中南部總代理
宏申資訊有限公司
TEL (02)8203871
FAX (02)8258550

香港代理 : CompuMark Systems (H.K.) Co. TEL:7291779 FAX:7259061

是

什麼樣的軟體才是合法？
誰是你可以信賴的對象？
作一個有智慧的電腦使用者
你應該辨別的
大是和大非
就從使用合法軟體開始

黑

Microsoft®

微軟中國股份有限公司

購買PC時，請索取合法正版的MS DOS®，個人電腦經銷商 SVED，若有任何疑問 請逕洽詢

台北 艾昭實業 Tel (02)322 2200
高雄 [illegible] Tel (07)384 8088

非

白

清清楚楚 明明白白
使用合法軟體
不僅是責任和義務的問題
也是個人良知和對公義的具體支持
更何況
相較於購買硬體的費用
MS-DOS並不貴
你 何樂不為呢？

如何保護你的螢幕

去年，當筆者正沉迷於冥河深淵中幽暗的地下世界時，有一天，忽然覺得整個地下迷宮又幽暗了許多，連點上了油燈也只能得到少許微弱的光線，不得不令人感嘆 ORIGIN 將地下城的能見度模擬得如此「傳實」，直到有一天在朋友家裡看到「大放光明」的冥河深淵後，才明白一切是拜我那台生病的螢幕所賜。接下來的日子裡，我在幾乎伸手不見五指的狀況下玩完冥河深淵，而這台用了七年的老螢幕也一直維持著堪用的程度，直到上個月，悲劇發生了，只見一切歸於黑暗，它終於壽終正寢了。為了悼念這個跟隨筆者數年、日夜相處的伙伴，筆者決定為文一篇，以「如何保護你的螢幕」為題，藉以懺悔。

原來螢幕顯像的原理，是利用陰極射線管（CRT）所發出的電子束，來撞擊塗在螢幕上（CRT 底部）的磷光粉，因此如果電子束越強，螢幕上的影像就愈亮，反之亦然。另外，磷光粉會因電子束長久的撞擊而消耗減弱，因此螢幕被「操」到了一定的程度後，勢必會發生和筆者相同的悲劇，為了防範於未然，有心的讀者最好從硬體、軟體、人為的保養等三方面著手：

1 選購省電型的螢幕——也就是目前最流行的環保螢幕。在電腦界捲過一陣綠色旋風後，有很多知名的廠商紛紛推出省電、低電磁危害的螢幕，其間最主要的設計就是——在使用者離開電腦一段時間後，螢幕會自動感知而將電源關閉或進入省電模式，如此一來就能大大的延長螢幕的壽命了！至於螢幕是如何感知使用者是在離開的狀況，有的設計是利用特殊的顯示卡來計時，有的則是在螢幕上加紅外線感知器，這種效果不用多說了，原理就跟你上自動冲水的廁所一樣的啦！

2 使用螢幕保護程式——也就是所謂 SCREEN SAVER！基本上，這是一種長駐程式，在載入後會擷取系統時間來計時，如果玩家在玩遊戲時超過一定的時間沒有任何按鍵（大概上廁所去了！），程式便會呼叫 BIOS 將螢幕填成烏黑一片，順便將原先的螢幕內容備份，等到玩家回來後按下鍵盤後，再將螢幕回存，如此便可減少磷光粉不必要的消耗。不像環保螢幕所費不貲，螢幕保護程式獲得的代價不高，因此也算是保護螢幕的一帖妙方。

在 45 期雜誌曾介紹過幾個 WINDOWS 底下的螢幕保護程式，如ORIGIN FX、AFTER DARK等，現在便大略介紹一個 DOS 下筆者常用的的 SCREEN SAVER——HyperScreen。

HyperScreen 和 HyperDisk 一樣是由美國 HyperWare 所提供的 ShareWare，所以在網路上便能很輕易的拿到，只要在 config sys 加入下列一行，再重新開機，便能順利地載入 HyperScreen：

DEVICE=HYPERSCRN SYS

載入後再進入遊戲，這時只要十分鐘不按下任何鍵，螢幕便進入保護狀態而一片漆黑。然後只要再按 CONTROL 鍵一下，就能回到原先的遊戲畫面繼續未完的進度，如此一來，豈不妙哉！

HYPERSCREEN 還有許多的參數可以用來改變進入保護模式的時間、重新設定熱鍵或暫時使其失效等等，礙於篇幅的有限，本期在此不再贅述。

3. 人為的保養：在電腦必須長期計算資料時，如壓縮整理硬碟、或安裝陸空戰將等大 GAME 時，最好將螢幕的電源關閉，讓眼睛和螢幕都能暫時休息一下，這也是保護螢幕的方法。

最後再告訴讀者們一個小秘技——當你的螢幕「能見度」變低，而面板上的亮度、對比兩個微調旋鈕調到最亮也不見起色時，可以用螺絲起子將螢幕機殼打開，在螢幕背面能找到粗調的旋鈕，便可將螢幕調整到適當的亮度或對比。不過，使用這個秘技時，最好有高人在場幫忙，否則螢幕映像管線圈內 2 萬伏特的電壓可不是鬧著玩的，小心保護得了螢幕卻保護不了自己哦！

螢幕內部背面圖，箭頭所指之處為明暗、對比的調鈕。

／何布

高雄建國商場

投資開發

A.前言：本計劃書係爲投資開發【建國電腦商場】而擬訂。

B.爲何投資開發【建國電腦商場】？

1.大高雄地區腹地廣大，人口衆多，發展潛力比台北、台中大。

2.大學、專科學校林立，學生消費群廣大。

3.政府爲疏散北部過於集中之人口，而有積極開發大高雄之政策配合。（如軟體工業區）

4.大高雄地區無類似光華商場之科技產品大賣場。

5.爲開發大高雄之電腦人口及刺激購買慾。

C.消費者爲何到【建國電腦商場】購物？

1.便宜：同行聚集競爭，價格自然便宜。

2.方便：同行聚集，可一趟就買到各式各類之產品。

3.效率：買賣雙方因便宜與方便而成交效率高。

4.聲名：生意興隆久而久之消費者與觀光客便慕名而來，往往觀光客因而變成消費者。

D.各經銷商爲何要租【建國電腦商場】？

1.市場集中：每天之人潮及成交機會遠大於分在各地之經銷門市。

2.設備完善：因係整體規劃故各種設備完善。

3.租金便宜：每平方米遠低於光華商場。

4.資訊快捷：不論採購或新知之資訊皆因市場集中而快捷。

5.國中小納入正常課程，預估市場將成長100%以上，【建國電腦商場】即將成爲大高雄採購重心。

地點：高雄市建國二路117-119號

賣品：

1.電腦及週邊設備。

2.通訊器材。

3.電子音響設備及材料。

租約及管理辦法：詳細資料備詢。

名額有限，欲進駐從速 連絡處：

07-3848088轉217或219

光碟彩頻目錄

黑暗太陽之破碎大地與魔眼殺機三部曲

由各廠商紛紛積極投入光碟市場的開發，不難看出，多媒體時代已經正式來臨，光碟機也已經逐漸成為電腦的必要配件之一了。除了專門為多媒體而設計的光碟之外，市面上也出現不少將老遊戲拷到光碟上名之為珍藏版的作品，有收藏嗜好的玩家們，如果曾經為了磁片發霉、難以保存而大傷腦筋的話，可以考慮收藏光碟版遊戲了。

而光碟上市的速度之快，恐怕以我們每個月只上一道菜的速度，是無法滿足讀者的，因此從本期開始，本專欄將加快腳步，希望能將市面上最新、最多也最快的光碟資訊提供給您參考。

廢話少說，上菜了！

／夢工人

黑暗太陽之破碎大地

SSI 的 AD&D 金盒子系列自從被譏為萬年介面之後，就無可避免的遭到被市場淘汰的命運。而 SSI 受此打擊，經過一番檢討之後，終於推出第二代革新版的 AD&D 系列——黑暗太陽，希望能藉此挽回頹勢，塑造另一個不死介面，破碎大地就是本系列的第一砲，果然這一砲成功的打響了知名度。這套遊戲國內雖然尚未上市，不過在美國同時推出了磁片與光碟，有興趣的讀者可以向代理商查詢看看。

在黑暗太陽系中，有個地方叫做阿薩斯，它也曾經美麗、繁榮過，但幾千年之後，法力高強的術士們發現了獲取更多、更強法力的方法。就在這些巫師被過於強大的法力沖昏了頭的時候，他們施了一個法術，使得行星不再運轉，太陽成了永遠停在地平線上，進退不得的大火球。於是，大海被曬乾、大地被烤焦，剩下的只有一望無際的沙漠與廢墟。

所有的礦物被挖盡了，金屬與水變成稀有而珍貴的物質。原本生存於阿薩斯的生物，也被濫用的法術變形成為四處橫行、噬人的怪物。現在唯一適合人住的地方只有邪惡的法王（Sorcerer-King）們所統治的城邦了。這些法王們毫不客氣的自稱為神，並透過聖武士（Templar）之手來管理這些城邦。在法王的統治之下，絕大多數的人民淪為奴隸，弱肉強食的悲劇不斷上演，只有強者才能生存。

唯一擁有自由的地方，只有由逃出城邦的奴隸們所建立四散在沙漠中的村落。不過自由並不代表免於恐懼，他們仍

▲這隻豹子居然會噴火，大家留神點！

須面對缺水及怪物襲擊，甚至對抗法王的大軍等嚴重的問題。為了活下去，唯一的方法就是找到其他的村落，並締結聯盟。

就在這時，法王下了一道命令，凡是能舉起劍的奴隸，都要送到競技場上去，跟訓練過的怪物決戰，以供貴族們娛樂之用。故事中的主角一開始就被送到競技場，如何擊敗場上的怪物、逃離奴隸營，甚至協助自由村落締結聯盟，抵抗法王的大軍，就看你自己了。

破碎大地的遊戲類型屬於正統 RPG，整個世界由四十多個區域所組成，畫工細膩是特色之一。遊戲畫面採用類似創世紀 7 的全螢幕顯示，視野相當廣闊。戰鬥方式採回合制，並視人物敏捷度決定出手快慢及攻擊次數，無論是攻擊或施法，均搭配了相當華麗的動畫。

法術系統則繼承了 AD&D 的模式，而且增加了相當多的新法術。除了畫面細膩之外，這次 SSI 也卯足了全力來做音效，幾乎每個區域都有特別的音樂來搭配，而且還會自動視情況改變音量的大小，在戰鬥中怪物被擊中還有各種慘叫聲，臨場感十足。

▲ 爲你的戰士裝備武器吧！

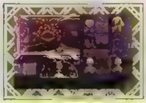
最特殊的一點，本遊戲還增加了調整怪物難度的功能，不喜歡在戰鬥上耗時間的人可以用此功能調低怪物的生命點數，是相當貼心的設計。

不過破碎大地的光碟版純爲珍藏者而推出，內容與磁片版完全相同，甚至連保護都未去除，這是美中不足之處。

魔眼殺機三部曲

AD&D 除了膾炙人口的主線系列之外，也推出不少相關的副線故事，而魔眼殺機系列就是其中的佼佼者。當年 Westwood 小組就是靠它揚名立萬的，雖然後來他們跳槽到 Virgin 去了，留下未完成的第三部份，SSI 仍然勉力完成了第三個故事。這三部曲除了各別推出磁片外，今年 SSI 還率先推出將其集結成一片光碟版的魔眼殺機三部曲，錯過前作的新玩家們可不要再遺漏了哦！接下來就讓我們來回顧一下它們的歷史。

魔眼殺機是 SSI 公司旗下 Westwood 小組的作品，誕生於 1990 年。故事發生在 AD&D 世



● 3D RPG 的始祖-魔眼殺機 I

界中的重鎮——深水城，雖然表面上它是一座歷史悠久、寧靜祥和的城鎮，但暗中卻有不少強敵在覬覦這塊土地。據可靠情報顯示，有一股邪惡勢力正在進行地下活動，就在遍布於深水城的下水道中。爲了財富和榮耀，勇士們！拿起你的劍，穿上你的戰袍，勇敢的進入下水道，制止邪惡勢力的擴張吧！

由於創新的即時戰鬥方式，使得這套 3D 迷宮式 RPG 甫上市就頗受好評。秉持 SSI 一貫傳統，好的介面永遠不寂寞，在相隔大約兩年之後，魔眼殺機之二——朧月傳奇便挾前作餘威乘勝追擊。

就在你從下水道中歷劫歸來之後不久，位於深水城外西邊、北邊的村落相繼發生人口失蹤的事件，甚至連議會派出的調查小組也神秘消失了！這一連串事故使人不得不懷疑位於森林內的朧月神殿中，可能正有某種陰謀在進行。連喘口氣的時間都沒有，你已經被傳送到森林中了。續集中除了較前作多加了一點野外景觀、過場動畫、更多的 NPC 之外，幾乎與一代完全相同。此外國內也將之改成中文版發行，因此吸引了更多的玩家投入這個戰場。

就在這個巔峰時期，Westwood 離開了 SSI 的懷抱，但 SSI 並未因此而取消發行的計畫，

● 魔眼二代中的戰鬥充滿挑戰性

相隔不到一年，在毫無預警的狀況下，魔眼殺機之三——血戰札諾爾便火速出爐了。

在消滅了邪惡的大祭司尊恩之後，你和隊員們正沈浸在勝利的歡樂中，有關你們的英雄事蹟也被村民熱烈的傳頌著。這天正當你和伙伴們在小酒館中磨牙之際，來了一位神秘人物，要請你幫他找回一件遺失的古物，你還沒來得及說不，就被傳送到一處充滿遊魂、墓碑與灌木叢的地方。更多的任務、怪物、機關與法術組成了這個遊戲，雖說介面上只多了一個 All Attack 功能，但它所營造出來的恐怖氣氛卻是無人能比的。國內同樣有中文版上市，目前正在熱賣中，喜歡 3D 角色扮演遊戲的玩家千萬不可錯過。

● 魔眼三代中的怪物長相頗爲滑稽

不能否認的，魔眼殺機系列將 RPG 遊戲帶入了一個新的境界，也難怪 SSI 要將它集成一片光碟，讓玩家好好保存了。只不知國內廠商是否也有意將中文化的魔眼殺機集結成光碟版來發售？

最後，附帶一提的是這兩片光碟中除了主要遊戲之外，另外還隨片附贈了兩套由 SSI 新台柱 Event Horizon（曾發表過眾神的黃昏、惡魔禁地等遊戲）所開發的力作：Ravenloft 及 Dungeon Hack 都是完成度相當高，值得一玩的展示版，詳情請看雜誌的後續報導。

看完上面報導，您是否覺得過癮呢？咱們下期見了！

16Bits——音效卡巡禮答問錄

上期刊出「16 Bits 音效卡巡禮」一文，引起的迴響，的確超乎我們想像的強烈，各方指教的信件、電話、傳真意見，實讓社內有限的人力疲於奔命，站在雜誌平衡報導的立場，實有必要讓各執一詞莫衷一是的說法得有說明與澄清之機會，由本篇內容的深度、廣度及尖銳度可以感受多媒體（尤其是音效卡）在國內百家爭鳴的時代早已如火如荼地展開，由於多媒體產品仍是本刊讀者矚目之焦點，站在雜誌立場與讀者利益，實不容有錯誤導引或誇大不實之內容以誤導本刊廣大之讀者及影響誠正經營之出品公司利益。唯礙於本刊有限之人力，委由特約作家就其涉獵之內容撰文，以期提供讀者亟欲了解之 16 Bits 音效卡現況。刊出後經反應有不公不實之部份，本刊基於中立之立場，絕不循私偏袒任一方，於本期藉雜誌篇幅容有澄清之機會，邁望各方賢達諒諒本刊立場，容使事實顯現陽光之下，唯部份電話反應未有記錄，未能如願刊出，就各問題，本社亦請原文作者一併回答，敬請諒諒。

艾格公司來函： To ：Micophia

對於您＂16 Bit Sound Card＂的比較表，非常的不公平已對本公司的業務推展，造成莫大的傷害，以下爲報導不公不實之部份：

1．Gold Sound Standard：＂勤益金聲卡＂並非全世界通用規格，且目前並無軟體支援，爲何會列入比較表中。

2．MPC／MPC 2標準：X 音效卡完全符合。

MPC 2規格：16 Bit 錄放音及支援倍速 CD ROM光碟機。

3．控制晶片：X 音效卡是使用全美最大鍵盤樂器專業廠＂ENSONIQ＂的晶片組，並非＂Motorola 68000＂；＂Motorola 68000＂是 CPU，專在處理音樂方面用，並非控制晶片。

4．最大取樣頻率：X 音效卡可支援 16 Bit／44.1K Stereo 錄放音（含 MIC），爲何在比較表中變成 8 Bit？

5．FIFO 緩衝區：此項爲各家廠商設計理念不同，並非標準，爲何列入比較表中；更何況 X 音效卡在設計上有32K 緩衝區，即要比較爲何沒有？

6．同部錄放音：指 Midi OUT 同時作 Wave' Recording 嗎？X 音效卡不但行且可以同時支援二個 Wave 檔同時放音。（全世界唯一）

7．16 Bit CODEC：在A／D、D／A部份，是取決於各家廠商選擇。

X 音效卡A／D、D／A是分開的：

A／D　NEC 6376 晶片16 Bit

D／A　SONY 2555Q 晶片16 Bit

8．FM Synthesis：這欄真是睜眼說瞎話。

X 音效卡是我艾格公司自行開發，在R／D時並沒有使用過 OPL3（YAMAHA 262晶片）；我是原始設計者，連我都不知道有設計 OPL3 晶片，而你卻找得到!?

9．Wave table：這欄就更誇張了，X 音效卡在設計原理上，就已內建 GM 音源器，且取樣爲 16 Bit。

10．MIC IN：X 音效卡之 MIC 部份可達 16 Bit 44.1K Stereo，而絕大部份之Sound Card 在 MIC 部份，只有 Mono 而已。

11．MIDI 信號同步傳輸：我們（艾格）不清楚，你們所謂 MIDI 訊號同步傳輸是何意思！

致艾格公司（X card）

對於所提及筆者使用＂Gold Sound Standard

"為功能比較表中的一項，認為筆者是以"勁益金聲卡（Golden Sound Card）"為標準，這大概是因字形類似而產生的誤會，Gold Sound Standard 其實是世界多家知名大廠所協議訂定的一種語音卡標準，其中包括YAMAHA、Adlib、Philips…等大廠，而且也有正式的協議報告書，筆者並無偏坦某廠商之意，GSS標準和勁益之名稱雷同，這純是巧合。至於X card，筆者在比較表中MPC Ⅱ的標準上打了個×是不正確的，在此也一併做個訂正。還有貴公司提及X-card有wave table，筆者上期並未提到，這的確是我疏忽的錯誤，在此鄭重向艾格公司與讀者致歉。此外您還提出筆者列出的並非是Motorola控制晶片，而應該是"Ensoniq"，以及MIDI IN／OUT同步的問題，筆者以為若對產品沒有一定認識，是不能輕易下筆的。ENSONIQ-OTTO是一顆具有32個最大發音數的PCM音效產生器，其內部當然有控制電路，MOTOROLA來作為微處理器的話，那似乎在技術上就有些說不過去了，至於在MIDI信號的同步傳輸上，一般說來，通常只有MIDI OUT而無MIDI IN，筆者深深自責上一期對X-card的報導確實有疏失，但也是因為手中所擁有的規格有些許遺漏所造成，在此會一一更正，並對貴公司致歉。

Micophia 致上

致欣騰公司

在此先感謝來信指教，對於貴公司提及筆者上期刊載Ultrasound在執行遊戲（波斯王子Ⅱ、X戰機、絕地大反攻）會有當機現象，貴公司提到應把"SBOS"退出記憶體，然後再執行遊戲，而且須在設定中選用"Gravis Ultrasound"，我想說的是：第一，在波斯王子Ⅱ中找不到直接支援的模式，所以無法選擇。第二，貴公司說的AIL安裝修正程式，筆者一直到完稿之際，仍尚未拿到，所以貴公司一再強調GUS的音色，但筆者真的無法體會到，若真有一天，能有幸親耳聽到確如貴公司所說的曼妙音色，筆者定當在專欄中給予介紹，好讓所有讀者一同分享，不知貴公司意下如何？至於貴公司card的好壞，實非筆者一人所能斷定，畢竟，市場的考驗才是最真實的。另外有點筆者要說的：Ultrasound card把5.5MB（共192種）GM的音色放在硬碟中，然後再Download到card上的RAM中，不知您的PC上是否裝有stacker、Double space…等這一類的壓縮程式，把音色資料放在有壓縮過的硬碟上，當卡把音色讀進RAM之中時，資料的長度或格式會變得如何？由於音樂資料並非執行檔呦，所以是不會在執行時做線上解壓縮的，而且萬一user的硬碟容量空間不足5.5MB呢？是否他就無緣享受「動人的」音效呢？以上兩個問題筆者以為是很耐人尋味的。目前筆者手中持有的wave table裏面：艾格的X-card（2MB）、音寶（2MB）、勁益Pro 16（4MB，選購品），並無如貴公司所說低於1MB容量的ROM，筆者必須澄清一點，Sound card用ROM或RAM來來燒載音色，對玩Game是沒有關係的，RAM或ROM都只是儲存體，但有一點關係音色正確的重要因素，那就是音色sample大小與精準度，來函中一再強調Ultrasound音色十分美妙，但卻沒有提及音色的取樣頻率和精準度，就筆者使用此卡的經驗，Ultrasound以256K DRAM（可擴充至1MB）做為動態音色的切換，似乎存在有些音色取樣資料不足的情形，目前您雖然標榜以Ultrasound來玩Game可得到不錯的效果，但仍無直接支援的模式（必須透過AIL介面或是MEGEM模擬），不過筆者亦深深期盼在不久的將來，能看到遊戲中有直接支援GUS的選項，也好讓大家能欣賞Ultrasound在音色方面的表現。

Micophia 致上

展曦科技來函

感謝貴社對本公司之產品不遺餘力，本公司在此對您致上萬分謝意，對於貴公司第56期之16BIT音效卡巡禮，小弟在此有些建議及錯誤更正，請為之更改：

（1）有關於雅聞和本公司之產品之差別：

展曦勁聲卡是本公司取得美國Media Vision之授權生產權（如附表　授權書），在台灣進行生產，從layout至QC完成皆由本公司負責，而雅聞之音效卡則是代理方式，最大之差異點在此，且Pro Audio Spectrum之90%之線路完全是採原廠設計，亦是四層版之layout，如有任何疑問本公司將以提出完整之Pro Audio Spectrum之原廠及本公司之線路提供參考。

（2）有關於MIDI方面：

展曦勁聲卡採用是Yamaha之262立體音效IC本身即是同步錄放音之動作，而且在本身即有16BYTE之FIFO其只需將MIDI MAP之SPECTRUM OUTPUT修正為GENERAL MIDI即可。

（3）有關於MIC IN方面：

展曦勁聲卡本身除了修改CD ROM介面及音量控制方式之外，在MIC之處也已修正為STEREO，不過本公司在手冊上並沒有特別之標明，在此亦深感抱歉。

（4）新資訊

本公司於12月3日起之資訊展起購買Pro 16+即贈送友利資訊之HQ 9000（音響軟體）及柏聯資訊之MEDIA MATE多媒體簡報系統一套值市價8699元。

致展曦公司

對於筆者所書"勁聲卡是由展曦代理"在此感到十分抱歉，聽說"勁聲卡乃是由展曦公司在台自行製造"，然而您所言"YAMAHA 262立體音效IC即是同步錄放音之動作"我相信勁聲卡16bit可作同步錄放音的動作，但不是由OPL3（YAMAHA 262）所控制的，OPL3充其量不過是一個音色晶片罷了。

Micophia 致上

特約作家俞伯翰來函

關於上期 Micophia 先生的大作「音效卡巡禮」，文中有「相當、」的錯誤，而且筆者同樣身爲特約作家的立場對其報導的心態也十分不以爲然。怎麼說呢？因爲文中對各家音效卡多所批評，獨對勤益的 Golden Sound Pro 16 有所推崇。強調的一些地方不過是音效卡的附屬功用，重點根本沒說到。並且文中資料的說誤，是筆者自出生以來看過最多的。再說「報導」只是說出其優缺點，而不需要加人個人的主觀意見，左右讀者選購。如「要購買的玩家們，實應三思」、「筆者不十分看好這一片 Sound card」這一類的話。由於軟體世界的讀者層面相當廣且純以玩 GAME 佔多數，實在不應該誤導人家。

文中錯誤或不清楚如下：

1．其中指出 16 Bit 的音效卡和主機相衝的問題，說到「音效卡的 DMA 和硬碟的 DMA 設在同一位置，導致兩個在互搶 I／O（Input／Output）的主控權」。基本上，這是不可能的，因爲硬碟根本不佔 DMA（Direct Memory Access）通道，而一般音效卡所用的 DMA 1 和 3 很少有硬體去佔用。

2．在 Ultrasound 的方面「但是在 DOS 下，雖然它標榜和 MPU-401 VARTMODE 相容，但我試過各種 Port 和可能的 IRQ 都找不到」（註：是 MPU-401 UARTMODE）Ultrasound 是用軟體去模擬，當然找不到。

3．在 Media Vision Pro Audio Spectrum 16 及晨曦的 16 Bit Plus 方面，雅閣乃是 Media Vision,Inc 在台的代理商，是真正美國原廠的產品，而晨曦的 16 bit plus 只不過是修改美國方面的線路及使用 Media Vision 的 Chipset 而已，是在台灣製的 OEM 產品，而 Micophia 先生又提到 Pro Audio Spectrum 16 的功能不強，功能不強？那他還能被 PC MAGAZINE、Info World、PC Computing 等各雜誌的強力一致推薦，而且其目前聲勢又有超越 Sound Blaster 的趨勢，在 GAME 中也有特別支援 Pro Audio，且使用 SB 的 nagtive mode 所表現的比 SB 還優秀，而筆者所用就是 Micophia 所說的美國版，根本不能接 wave table 也不相容 General Midi 啊！

4．在 Golden sound Pro 16 的部分，從頭到尾一項缺點都沒有批評，難到它真的如此優秀？不！筆者以前曾用過勤益的 Golden Sound Pro Ⅱ（不到半年筆者便決定換了 Pro Audio Spectrum 16，其中原因各位自己想像吧！）其中的功能並沒有如廣告這麼強大（反而誇大），而它所謂相容於 GS／MT-32 的規格，只不過是跑了一個驅動程式而已，如果真的要聽 Midi 檔，用 Sound blaster 的模式去放不就行了，同樣都是 FM 音源去模擬的嘛！而它的 MPU 401 相容，也做的不佳，筆者接上 Roland-CM 300 時，部分軟體並不承認 MPU-401 存在，手冊中還提到 Midi 音樂和語音無法同時發出。就其廣告上的一句話「在國際上公認的特色…」筆者看過這麼多國外的電腦雜誌，就沒有半本提到勤益的 Golden Sound，上期所評的五張卡中，其他四張都有上過電腦雜誌的比較評析（11 月號的「0 與 1 byte」最明顯）呢！

5．再談到文中常提起的 Midi 部分，所謂的 MIDI（Musical Instrument Digital Interface）即是一種數位樂器界面，常常應用在錄音室、廣播 or 音樂工作室，各位聽流行歌曲中所用的樂器聲，就是由 MIDI 做的。在 GAME 中支援 MIDI，簡而言之就是支援如 CM-32L、CM 300、CM 500 或具有 General Midi 的模式的音源器都行。MT32 及 CM-32L 是 Roland 所出品的音源器，現已停產，因已佔有大部分市場，所以 Game 乃有支援。重點在 General Midi，它是由業界所製定的標準，指定前 128 種樂器排列，只要相容 GM 由各家音源器所聽到的完全一樣。MPU-401 是一種 Midi 介面卡，能讓音源器和電腦接起來，也是由 Roland 出品，MPU-401 有兩種模式( ) Command mode 與 UART mode，Command mode 才有 MPU-401 的完整功能，而一般音效卡所支援的 UART mode 是指 Midi Out 完全沒問題，但在 Midi In 方面就不能保證了，所以作者在文中不斷強調 Midi In 和 Midi Out 同步根本沒有意義，然後才在 Golden Sound 的地方強調 Midi In、Midi Out 可同步，這…太明顯了吧！

給各位第一次想買音效卡或想換 16 Bit 卡的讀者一些建議：在買之前千萬要先對音效卡的規格有所了解，對其廣告也只能參考，不能完全相信，多看幾本雜誌的評析及聽一聽使用過的人的意見，要買時能有一位較了解的人同行是再好不過，售後服務也很重要。千萬不要貪小便宜，因爲一分錢一分貨，品質好當然有差，就像是一百元的電子錶和十幾萬的滿天星一樣。至於廣告不實的產品，總有一天也會吃上官司的！

特約作家

致特約作家俞伯翰先生

首先對您提出小弟文章中不當之處，敝人一定虛心接受。在您大作中提到筆者不應該對各家 Sound Card 多所批評，小弟則不以爲然，我並非單獨推崇 Golden Sound Pro-16，試問，上期文中筆者對其他音效卡廠家難道就只說其缺點而無優點的描述嗎？筆者也許有些地方用詞欠妥，然而，您指出報導者只要說出各產品優缺點即可，不需要加入個人意見，這種說法，筆者則以爲這理論似乎有些矛盾，也許您認爲的缺點，正是我看好的功能，而我評述所提及的缺點卻是您欣賞的特色呢！所以報導者在評述優劣時，就已經加入個人的主觀意見了，反過來說，若不是在比較時有自己的意見，那又該如何來評比呢？你說是嗎？對於您所指教的部份，筆者亦有若干的拙見：

1 雅閣是 Media Vision 在台的代理商，但仍是買 Media Vision 的相關組件來加工，不信您到其經銷商查詢，您將可看到 CARD 上有" As-

semble IN Taiwan" 的字樣。

⑵農曦pro-16 plus確實在原來 Media Vision Pas-16 的線路上做了若干修改，這是不容懷疑的，但基本上，雅閣所代理的pas-16和農曦 pro-16 plus 是相差不大的，有人說：「pas 16功能不強。」老實說，連筆者自己也不敢相信現在必須這麼認爲，很久以前，我就開始玩pas-16了，當時也認爲這是最棒的音效卡了，因爲筆者與您一樣，當時深信：「pas-16的功能如果不強，又如何會被 PC Magazine、Info World、PC Computing ……等雜誌一致推薦呢？」但是我們必須了解，當時16 bit Sound Card正式上市者除 Media Vision 外，別無分號，就連剛推出的 Sound blaster 16 Asp也無法與其競爭，但我們不能以 pas-16曾上過這過這些雜誌的評選，就認定它一定永遠是好的，否則 Ad-lib 剛出來的不是也造成轟動嗎？但現在呢？而且您以 pas-16 與 sound blaster 相比，筆者以爲有失客觀，16 bit和 8 bit 相較，立足點就不平等了！而pas 16經筆者使用了半年之後，轉手賣給了朋友，因爲我又拿到了"改版卡"，但測試了一下，實在也與先前的版本差異不太，於是又把卡退還給了經銷商，再說筆者上期所介紹的 sound card 之中，如X card、音寶868、勤益pro-16、Ultrasound，都有加上wave－table，就技術上及整體表現上絕對不比pas 16遜色，在此筆者順便提供一個有關pas-16的技術消息，美國 Media Vision 已發表pas-16 使用的wave table產品（亦是使用 Ensoniq 的音樂晶片），希望台灣在不久的將來，也能一睹它的風采。

⑶對於上一期有關Golden Sound Pro-16的報導，您說爲勤益的 GS-card pro Ⅱ不甚理想，所以就說勤益的pro-16也不是好的語音卡，筆者以爲這在推理上似乎說不過去，因爲 Media Vision 在還未發表pas-16之前，也生產 8 bit 的語音卡，但也沒有像現在這麼紅。順帶回答一些您提到勤益 pro Ⅱ的一些問題，您提及勤益 pro Ⅱ在MPU-401的模式下，有些軟體不承認其MPU-401的問題，其實這個問題普遍發生在所有具備MPU-401的音效卡上，原因是目前sound card的 MIDI 介面採用MPU-401的 UARTMODE，但早期的 MPU-401 規格中，似乎並無 UARTMODE，而會把它當成 MQX-32 的模式，如MIDI SOFT 1.0、C-WIN 3.0、ENCORE FOR DOS、TRAX、Sequencer plus gold 4.02，或某些版本的 MIDI 程式，如果您使用的軟體不承認這些Card的MPU 401模式，那就是這些軟體尚不知道有"MPU 401" UART 這種規格，因此請您不妨選擇 Music Quest X-32試試看是否能驅動。另外，MPU-401具有兩種模式，一爲"UART MODE"（筆者的確是寫UART MODE而非VART MODE，可能是打字排版的錯誤），另一個則是"Intelligent MODE"，而非您說的"Command mode"、"UART"及"Intelligent" mode 兩者之差異在於，若採用的是 UART MODE 的 MIDI 介面卡，必須有專職的處理器來辨讀送資料的起始和終結，參數命令與音樂資料，而"Intelligent MODE"之 MIDI 介面在參數和命令的解譯部份，是分開處理計算，所以接收單元只要專門收送 MIDI 音樂資料即可，兩者的傳輸方式固然略有不同，但都各具有完整的MIDI IN／MIDI OUT 功能，並非如您所說的"UART MODE 只有MIDI OUT而無 MIDI IN的保證"。如果有玩家要語音卡發揮其 MIDI 方面的功能，而MIDI IN／MIDI OUT卻無法同步使用，那在電子合成音樂創作上，會是多麼不便啊！況且在MPC Ⅱ的 I／O規範中，也提及 MIDI 的 function 必須IN & OUT與Thru 之能力。筆者在此次收到的諸多來函中，發現一些不正確的觀念和不夠專業的描述，在此也誠心呼籲業界的先進們，多多提供國人忠實的報導，有了正確的知識和技術、品質自然能提昇，產品要能廣爲大家推崇，國內的多媒體市場自然也就興盛了，也盼望在不久的將來能看到"Made In Taiwan"的產品能揚名國際。

⑷針對筆者提出 Ultrasound 在 Dos 下無法找到其MPU-401介面之 I／O Address 及 IRQ，您說 Ultrasound 的MPU 401是以軟體模擬，自然找不到，筆者使用 Voyetra 的MIDI test driver在執行 Ultrasound 的模擬程式後Scan，仍無法確認到卡上的 IRQ，如果連程式都不承認，我又如何能說它和MPU-401相容，況且在 MIDI 的技術上來說，MIDI 信號的收送皆有一定格式，而且會有處理器來接收和處理送入之信號，沒有 IRQ，Sound Card上的信號處理器怎能接受外部送入的 MIDI 訊號呢？無論是軟體模擬或是硬體驅動，IRQ 是一定存在的，關於這點也提供給讀者作爲判斷廠商廣告正確與否的參考，至於上一期文中提及勤益 GS Pro-16，遊戲音質「特佳」，是筆者用了 GS pro-16 加上其生產的 wave table 所測得的結果，才敢如此斷言，否則，筆者也知道光是用卡上內建的 OPL3 怎麼也比不上pcm wave table的音色，但是勤益的 wave table 是要再花錢選購的，這一點值得大家注意。基本上，正常情形在DOS的模式下，語音& MIDI 是無法同時發聲的，除非您有外接音源器。而 wave table 其實也就是一個 pcm 音源，其音質的好壞取決於它的取樣頻率爲多少 Megabit，所含的ROM Mega數爲何？舉例說明如下：音寶868（2MB ROM，16 Megabit）、X-card（2MB ROM，16 Megabit）、勤益（4MB ROM，32 Megabit），一般說來，ROM 所含的 MB 數多，取樣頻率愈高，音質愈佳。至於更詳細的技術資料，日後再向各位讀者報導。

Mr. [illegible]」

更正啓事

本刊 56 期多媒體天地「16 Bit 音效卡功能比較表」將艾格公司 X card 之取樣頻率誤植爲 8 Bit，特此更正爲16 Bit，若造成讀者及艾格公司的不便，尚請見諒！

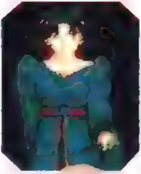
魔眼封印（暫定）

一個多人組合、有男有女的角色扮演天地

一齣結合人、魔和神話、傳奇的深刻劇情

他長得不高不矮，有點帥又不會太帥，
他的願望是征服世界，賺一筆大錢　讓人人都認識他。
首先　他得像一般ＲＰＧ主角一樣找點小任務弄點旅費，但卻在首次任務慘遭殺身之禍，好不容易重生之後　又在可愛女生的苦苦哀求和以身相許的誘惑下，替她賣命。
由征服世界的小我思想昇華成拯救世界的偉大情操
他作夢也想不到，從此之後將捲入魔族的暴風半徑，所有的魔獸將以他為狩獵目標　懲戒他的多管閒事，
他的性命堪憂，前途堪慮，卻仍一副吊兒郎噹的模樣，
這樣的人　能領導大家一路征戰嗎？

他心有未甘，破除封印只是第一步，
他的侍衛、爪牙不斷為他的復出四處奔走，　他要的是全部，沒人能阻擋他，
殘暴如他　要如何再施人化大法，讓魔法無邊際，人間成地獄？



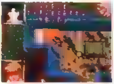
她甜美可愛，是魔眼族的後代，沉睡三百多年卻依然美麗，
她的甦醒為世界帶來了危機，魔眼王因此即將破除封印，再以魔掌統治天下，
她　籌莫展，只有找來一個呆呆的、有點耍錢但又不失正義感的男生幫助她，
一介女流，纖纖弱質，她一心想變成人類，解除人們的災難，如此女子，怎能擔當如此大任？

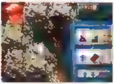
熟稔的操作和幾近真實的畫面

反常理而極生活化的幽默對話

龐大的地理環境　處處寫實的世界

眾多神魔物品　詭而秘的人物





軟體世界
智冠科技有限公司

■全劇情之征戰版圖參照元末明初歷史發展。並加入野史異聞部分，如占卜和有關於明太祖朱元璋的神話傳說。■命、卜、相、醫、山五術概念，經脈學、鍼灸學、兵法、陣法、堪輿、奇門遁甲等思想皆在遊戲旅途中出現。玩者必須經歷一關融合易經精髓的八卦陣，一個子午北斗陣和幾乎無解的象棋殘局、還有眾多的詩謎。■加入人物屬性和陣法的剋制，計謀數目多且富變化。■玩者可以用自己的名字取代朱元璋。■戰鬥敵人有人類，也有蛇、猴等動物，某些人物不可硬拼，只可智取。■選單功能多，除交談外，還有醫術和人體經脈圖、八卦圖可以隨時查看。■大將雲集，軍師劉伯溫加入軍中更是如虎添翼，讓玩者能善用良才，成就大事。

第四屆金磁片獎角色冒險類銀牌獎作品

大宇
精訊
全崴
漢堂
台軟
熊貓
光譜
宏中
徽波
新藝
天堂鳥
佳帝安

十二家休閒軟體公司聯展在高雄與您見面

展覽時間　中華民國82年12月28日　83年1月4日
每日上午9:00　下午5:00

展覽名稱　中華民國82年資訊月活動　南區資訊產品展

地　　點　高雄市中正一路99號中正技擊館

展覽主辦單位　中華民國資訊月活動南區執行委員會

聯展內容　十　家聯展公司休閒軟體展售區．新產品南區發表
遊戲試玩區

聯展主辦單位　漢堂國際資訊有限公司

特此感謝有關之聯展公司鼎力參與

神霸卡通過玩家的所有軟體測試，
相容度頗佳，聲音品質也不錯，
可接CD-ROM DRIVER，國外評價高……

倍受矚目的—神霸卡

最新推出[illegible]系列產品，正式跨入16位元PCM音源領域
並提供[illegible]為最佳拍擋，MIDI一彈就通
十二月資訊月展現在您眼前，歡迎光臨惠顧

買語音卡請指定審雅訊，不失真，能完美演出的——神霸卡

從前PC只要有音樂、會說話，大家就很喜歡
現在大家要求更多了，神霸卡提供了PC聲音
的品質和立體的空間感，接上CD-ROM DRIVER
和家庭音響放大器、喇叭組合，就變成您
個人的高級全立體音響電腦工作站，
[illegible]
買神霸卡，我喜歡，絕不後悔。

一、玩GAME的最佳選擇
- 相容度要高
- 品質要穩定
- 功能要齊全
- [illegible]

二、玩教育軟體的最佳選擇
- 相容度要高
- 發音要準確
- 錄音、放音效果要棒
- 價格要合理

三、搭配CD ROM DRIVER的最佳選擇
- 要可搭配SCSI或AT BUS介面
  任何廠牌(包括現在或未來)CD ROM DRIVER
- 最大輸出功率仍保持完整訊號，不失真
- 全立體音場效果
- 不多花也不早花CD ROM DRIVER
  介面成本，經濟實惠。

資訊月參展活動
台北世貿C631,C633
台中、高雄

微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總公司：台北市[illegible]忠孝東路七段58號
TEL (02)785 4255·651-0656
FAX:(02)788-4438

多媒體PC特價供應中
嗶躍之星
多媒體電腦代言者
擁有一部多媒體PC
已不再是夢想
嗶躍之星讓您的PC
展現出
另一個不同的風貌
MPC 304
祇要39 000元
再加十大贈品
源泉資訊有限公司(北投分處)
臺北市裕民六路90巷31弄8號
聯絡電話：(02 820-8086
傳 真：(02 822 2615
摩尼特電腦科技有限公司(新店分處)
新店市建國路59號
聯絡電話： 02,916-0922
傳 真： 02)917 7741

趁著深夜，康熙及小寶偷偷觀察太后動向
嘩！
太后離去後，康熙令小寶撈起屍體，證實小寶所言確有其事
小寶你替我去一趟五台山查我父王下落
康熙封小寶爲御前侍衛，副總管，到五台山公幹，小寶趁出差之便，帶出方怡、劍萍，及其伙伴。
鹿鼎記

天色不對，在那屋子落腳好了。
十分陰森！大伙小心點！
先生個火取暖吧！
那位是京裏小太監桂公公
正當衆人談天之際，突然……
一言不合，雙方人馬大打出手。
只見這幫人口唸符咒、兇猛異常，小寶一行人不敵被擒拿

我們是神龍教徒，乖乖跟我們合作……否則……
老大……有……鬼……
放了這些人我們不會為難你
憑這些腳貓的功夫那是我的對手
膽小的小寶見女鬼捉住自己，竟兩眼一翻昏了過去
哇！女鬼不要捉俺
放下那個人！
小寶快逃！

小姑娘，這是那裏？
你昏倒很久了，喝了這碗湯，見夫人就知道去
你叫我莊三少奶奶就可以了，你救了莊家可說是我們的恩人
原來此處叫莊家莊，全是一些遭鰲拜殺害因而守寡的婦人。
她叫雙兒，以後就在你身邊服侍你，
哇！我這一路不會無聊了。
五台山終於到了
可是這裡廟這麼多
公子可以慢慢找啊

小寶只好一間間找尋……
當然花了不少香油錢打
於……
老皇爺已是出家人不宜打擾
哈！哈！老皇爺，奴才可找到你了。
小寶不顧方丈阻撓，衝入老皇爺靜修之地

何人？竟敢打擾皇爺清修！
行癲，不可動怒，聽他把話說完
奴才御前侍衛副總管奉皇上聖旨向老皇爺請安。
小寶捉住機會把宮中所發生之事詳加說出，其中太后部分更是加油添醋說的壞到非常
這女人當初真該把她廢了，不然怎會惹出這些禍端？
告訴我皇兒 做個好皇帝 要愛惜百姓永不加賦 這本十二章經交給 你走吧
離開五台山前方丈告訴小寶，老皇爺有少林十八羅漢保護，這才安心離去
總算可以回去交差了
路玩回去吧

喂！前面可是宫中太監小桂子給我站住！
看你往那裏逃
公子你先走我對付他
小姑娘身手不錯！可惜……先點你穴道。
公子你快逃啊！

救命！
小鬼，叫你站住，你居然敢跑
說，你是不是小桂子
我…是落難公子…不是什麼…桂子
施主，放下那孩子，我們不會為難閣下的！
突然出現的和尚是何方神聖？捉住小寶的惡煞又是何人？小寶回京的路上又會有什麼遭遇，請下回分曉

黃飛鴻
陳卓球畫

楊府
往昔這裡除了鎮南的趙南清師父及其關門弟子陳大碼外，沒有人會使大力金剛拳。
楊士
但是多年前他們師徒已搬走了，再也沒看到他們了。
黃飛鴻到鎮外的一處小村莊得知昨天被擄走的少女是村長的女兒，村長懷疑擄走他的女兒是捻指寺的和尚，但是並無證據……。
且表示他住在佛山的學生兄弟曾經在捻指寺待過一陣子，知道裡面的一些情形或許會有些幫助。

黃飛鴻回到佛山找到了村長的學生兄弟張一雄，他不太相信捻指寺的和尚會做這樣的事，但為調查事情真相，願意幫助飛鴻混進捻指寺。
我知道有一密道可通捻指寺
但事隔多年，記不太真切，我先去查查看，過幾天再告訴你位置。
楊府
黃飛鴻回到了楊士元處，楊士元顯得有些躊躇，飛鴻從沒見過楊士元如此！
楊大叔，天下還有什麼事會讓您如此不安？
這件事棘手得很！
楊大叔，到底什麼事？
你爹的一批藥材被附近的盜匪李獨眼給搶了去，你爹要我別告訴你，但是他也不想想他這把老骨頭了，還去跟人逞什麼兇，鬥什麼狠……

更何況，李獨眼的確棘手的很，兩廣的六扇門內也確沒什麼人拿得下他。也許……最近的少女失蹤案就是他們做的！！
國家外患頻仍，境內又有如此宵小橫行，今日他們既然犯在我手裡，那我便連根拔了他們！
有你去找就放心多了，李獨眼的巢穴便在鎮外不遠的黑森林裡！！
飛鴻這就去了！

黑森林

啊！
飛鴻反應奇快，突而其來的木樁傷他不了。

今日要你有命來，
沒命走！

腿影連晃，一招間
飛鴻已逼退來襲者！
無影腳！

不愧是黃飛
鴻，找得到
這裡來！！
待續

殼
JAPAN
ANGEL-532
牠符合環保概念喲！
全國絕賛発表中
全國第一台智慧型
全塑膠綠色電腦外殼
FUZZY
殼の革命
MODULUS DESIGN
阪京實業股份有限公司
阪慶實業股份有限公司
服務專線：(02) 332-8927
誠徵全省區域性經銷商
OZAKI

會計高手

現在[illegible]算盤、計算機，進入「會計高手」的管理領域中，

[illegible]「[illegible]一位會計高手」[illegible]

如果您是老闆或會計[illegible]的工作身份，因為[illegible]帳務工作[illegible]的簡化自己的工作份量。

[illegible]進入電腦的管理系統[illegible]要將發生的交易金額輸入[illegible]電腦自動的轉帳整理[illegible]不但省時、也省去很多人工作業疏乎所造成的錯誤，還不僅比高[illegible]會計[illegible]

既讓"賴主"順心，也讓"員工"歡心的「會計高手」，當然是自己當老闆[illegible]會計[illegible]

系統功能：

1.科目作業
2.[illegible]作業
3.[illegible]
4.[illegible]
⑤現金帳簿
⑥總分類帳
7.[illegible]分類帳
8.試算表
⑨損益表
⑩資產負債表
⑪計算機
⑫萬年曆
⑬使用設定
⑭特殊科目
⑮傳票編號
⑯片語設定
⑰資料[illegible]
⑱[illegible]
⑲年度結轉
〈PS〉不限輸入筆數

定價 $1500元(標準版)
具有萬元身價的套裝，只有千元的心動價
能為您做24小時的帳務管理，是最佳的會計理財高手

製作研發 亞資科技股份有限公司
地址：高雄市 民族民壯路53號
服務專線 (07)384-8088轉228 229專用[illegible]

代理商 智冠科技有限公司
總 址 高雄市 民族民壯路63號
[illegible]

進銷存寶典

進銷存的5大管理特色

客戶、廠商資料管理

清楚客戶、廠商資料來源

提供各種明細報表

客戶、廠商、產品類別、安全庫存量、供應廠商、盤點、進出貨單、應收付明細等報表。

庫存管理

掌握安全庫存量與建立完整的倉庫管理。

進銷存管理

瞭解產品的規格、進貨成本、與銷貨售價

應收 付帳款管理

有效的管理進貨、銷貨資料，以充份掌握所有應付／收帳款。

適用對象

公司行號、買賣業、會計、採購、業務、倉管員皆可適用。

系統功能：

1 客戶管理系統
2 廠商管理系統
3.庫存資料建檔
4 供應廠商資料
5 安全庫存量管理
6 庫存盤點作業
7 庫存金額資料管理
8.進貨資料管理
9 銷售資料管理
10 應付帳款管理
11 應收帳款管理
12.計算機
13 系統工具

定價$3880元(標準

製作研發 亞資科技股份有限公司
地　　址:高雄市三民區民壯路53號
服務專線 07)3848088轉228/229
應用套裝軟體組
傳真專線:(07)3853423

代理發行 智冠科技有限公司
地　　址:高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線 (07)3848088轉250／251
(04)3237754
(02)7689188

問·題·診·療·室

高雄市 劉鐘仁

Q 編輯先生們，您好：

看了貴雜誌56期問題診療室香港范先生的去信，在下亦有些抑鬱已久的心中之話，想要抒發一下，以下的拙見或許過為複雜，但請編輯大人切務熟思：

1 對於貴刊的編輯作風，相信一向是帶動市場活絡的龍頭，對於這幾期以來的重大改變確是令人刮目的。然而漫畫而言，從早先笑傲江湖的別冊到書中的黑白小冊子，基於贈送的基礎點，大家倒也沒啥意見，到了後來，漫畫加彩，堂而皇之的成為雜誌的一部份時，卻是難以接受。你們應該不諱言兩位「大師」的漫畫與市面漫畫上場的水準有一段不算小的差距，不夠專業的分鏡、分格，過於「奇怪」的人物造型，與預設讀者立場（中華職棒那篇，老套的「緊張」劇情，好笑的氣氛營造與漏洞百出的內容，在在顯示作者的棒球常識不夠，我想，黃先生最好拆掉一萬多名讀者都是棒迷），既不令人又驚又恨（陳先生還好，只是溫柔細緻的女主角太可怕了）。我建議不如改回黑白印刷並且把兩頁切成一頁（印橫的），一來減少你們的成本，二來我們也不會太討厭，或者乾脆停掉算了。

2 關於TOP 20&BEST 5的部份，我們樂見其成長，然而，我認為你們實在不需要用那麼大的功夫和篇幅來介紹。縮小些，不然就增加各種性質的排行榜，大大的一張紙，只上大大的字體，很沒有充實感。

3 最後，拜託！請不要停掉大型電玩遊樂場單元。對於范先生表示的「愛大型電玩的不會……，而玩電腦的不會……」實在不能苟同，就我及我周遭的同學而言，如對電腦有著興趣的，多多少少會對大型電玩有所涉獵，因為大型電玩及電腦遊戲所強調的製作走向，是不相同的（一個著重聲光，一個重視記錄、運算）。兩者根本不會有所謂市場衝突。更何況教育部早已將除賭博性、色情外之電玩，不再列入限制範圍，教官也多睜一隻眼閉一隻眼，而所謂的出入分子複雜，在正當的遊樂店裡，早已被學生群取代（我有很多同學都是在玩樂中認識的）。對此實不能理解社會上許多迂腐及衛道人士何以要借「洪水猛獸」之名來堵絕已不再是洪水猛獸之大型電玩！而且對於大型電玩和電腦遊戲不相干的論點，亦是立論不切實際的，君不見許多電腦遊戲設計理念，甚或靈感不都來自大型電玩嗎？從另一觀點而言，雜誌之所以名為「雜」，就是因為它雜，電腦玩家有98，麥金塔、評評等等，難道我們軟體世界連一點「走入聲光效果殿堂」的專欄都不被允許嗎？難道說，家中沒有9801，麥金塔，甚或極少新書的，都要寫信要求電腦玩家停掉那些專欄嗎？所以，希望大家不要再自欺欺人了，既然大型電玩像跳舞一樣逐漸走向光明，那麼這麼富有實用價值及教育意義更兼雜誌特色之一的專欄，何忍要將之停掉？願貴雜誌的編輯們三思而後行！

以上是在下積壓多時之怨氣，藉此機會大肆抒發一下，過激之言，尚請多包含，畢竟，羅馬不是一天造成的。

祝 天祐軟體世界

A 感謝您的來信，編輯部樂於接納各種不同的意見，透過不同的聲音，也更讓我們對事情的考慮層面更加周詳，實有助於雜誌提供讀者各項需求的製作方針之擬定，茲就相關問題作以下意見交流，有關連環漫畫部份，本編輯於上期止於接獲不少相關意見，特別以香港范先生之來函，截至目前，編輯部仍然接到不少正反兩面之意見，可見漫畫專欄受讀者重視之程度，在讀者求好的要求下，各種建議紛陳出籠，例如建議製作單本漫畫別冊（每月或隔月推出），篇幅頁數不變，但分鏡格數加多（希望劇情交待更加完整充實），製作全新劇本之漫畫（非以即將出品之遊戲劇情為主，以減少廣告嫌疑之非議）……雖然也有蠻高比例……的讀者建議關閉該專欄，編輯部在眾多不同聲音的建議下，再加上間間傳播器的事件影響，將更就製作成本、人力、讀者需求各因素，審慎評估有關漫畫專欄的動向。讀者反應軟體世界雜誌在讀者生活中佔有一席地位，並提出關心與建言，編輯部銘感五內，再致感謝之意。而有關TOP 20與BEST 5專欄，不少讀者來函表達對該專欄的喜愛。誠如您所言，我們確實花了相當多的功夫來整理統計、撰文與設計，只因這是許多讀者親自參與的園地，實際上我們並未滿足於現況，對於該篇幅我們將陸續加入更多的內容，以期達到充實、活潑、實用的目標。

另外，有關大型電玩遊樂場之專欄，編輯部非常認同您的看法，不過因有不少讀者來函反應，再加上為避免造成不必要困擾（見56期），不得不割愛，尚祈見諒。失去方知珍惜，從間間傳播器及大型電玩遊樂場的事件，再到連環漫畫，新闢專欄與關閉專欄，都值得編者與讀者省思，不是嗎？雜誌是屬於大家的，對雜誌的製作、編排、內容……有任何的批評、鼓勵、建議，仍請一本厚愛，編輯部樂於知道各位的看法。

[illegible] TOTOLO

Q 主編你好：

我是一個忠實的讀者。看到貴雜誌將要上市的預告，心中興奮不已，但是想想，彩色的？那我不是又要白花錢乾過癮了！從以前到現在，已經積放23套彩色遊戲，但是我是單色的，而且那23套全未拆封過，有時還真想乾脆收了起來，或把那23套全部丟了。在此想問你，為何單色玩者不被重視？但至少還有五分之一的玩者是單色，讓我們買回家吹鬍子瞪眼，雖然知道不能玩，但

問·題·診·療·室

還是買來「乾哈」，快哈死了！希望貴公司能多作一些單彩色都可以玩的遊戲，雖然畫面較差，但是我們只求頂編排和劇情而已。在此非常希望，渴望，盼望，貴飛鳥能另外出單色版的，我相信絕對能受到好評的。再次千拜託，萬拜託，可憐可憐我們這群單色玩家。

A Dear TOTOLO：
對於您的「遭遇」，編輯室實感「無力」，如果您是本刊忠實讀者，當可體會本刊曾爲單色玩家請命，用心之苦。綜觀電腦遊戲及各軟體製作趨勢，對單色使用者而言，配備的升級已是不容置喙，在邁向多媒體的聲浪中，也希望我們的讀者儘可能地跟上趨勢的腳步。讓我們惋惜的是您竟然擁有未拆封的 23 套「彩色遊戲」……我們的建議是趕快升級，不要猶豫，日新月異的科技列車，在您佇足猶豫的當頭，它可能又開行了千里。

吳浩僖

Q 編輯室您好：
我是貴刊忠實讀者，事實上我也偶爾購買其他的電腦雜誌，像……（怕被消音），我有一些朋友也和我一樣，本想來個互供有無，但是因爲有收藏雜誌的嗜好，因此每個人都有軟體世界的雜誌。不過和其他的雜誌相比之下，我們認爲貴刊顯然很不負責，許多文章、評論的作者都用筆名發表，不敢以真實姓名，是否意味著不公正或錯誤評論的可能？我相信能夠在軟體世界雜誌發表文章，是一件很值得驕傲的事，沒有什麼見不得人，非得要用化名來掩飾，我也相信貴刊是一本願意站在讀者立場考慮的雜誌，希望貴刊能以負責任的作法維護我們讀者獲得正確資訊的權利。

敬祝　　讀者滿天下

A 吳讀者：
我們相信讀者的眼睛是雪亮的，這是一個訊息流通極爲快速的時代，現今市場有多少電腦遊戲的相關雜誌，相信讀者是一清二楚，除非是您的來函篇幅太大，文詞不雅或惡意攻訐（包含人身、各出版公司或各雜誌媒體），否則，編輯室實在無必要採用這種違反民主的消音方式。有關筆名一事，編輯室有必要作一澄清，以正視聽。文章的發表，無論是投稿或者邀稿，一律均有作者真實姓名及身分證影本，以方便本社資料處理及避免作者領不到稿費，而以真實姓名或筆名發表，則尊重作者意願。以筆名發表就表示不負責任、不公正或錯誤評論的可能，這樣的對應歸納，編輯室實難苟同，諸如歌手、影星、文藝創作，乃至報章雜誌之專欄撰文，無論發表舞台爲何，都有筆名、藝名、化名……之例，更何況包羅萬象、時空錯雜的電腦遊戲呢！許多以筆名發表作品的作者，其筆名均有特殊意義，或對某一人物之景仰，或因某一特定類型遊戲之喜好，或純爲作者的個人因素……均有可能成爲其發表作品之筆名，實與該文章之公正、正確與否無直接關連，更不足爲逃避責任之理由，雜誌內容若確有評論報導偏頗不實，編輯室仍會就事論事，了解實情並聯絡原作者提出解釋或更正，而部份純粹爲作者個人主觀意見或需作者自負之內容，則難以要求，敬請讀者鑒諒。感謝您對本刊之支持，編輯部必竭力提供讀者所需要的資訊，然而就見仁見智的客觀、公正性，實在不敢大言不慚地標榜爲最客觀最公正的雜誌，若有疏失，還望讀者不吝來函指正，謝謝！！

江明樺

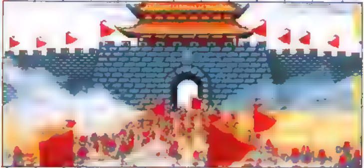
Q 各位編輯先生、小姐們，您好：
9 月號的貴刊排行榜，TOP 1 的遊戲中華職棒，我被它的 Bug 氣得快吐血了。當然，它的球員資料翔實，記錄完整是沒話講的，比賽過程中也能充分享受各種樂趣，可是它的結果實在令人@#&*%……。我從下半球季開打（用味全龍），打完了 45 場一一勝率從然變成負的，結果季冠軍變成了原排名第一的統一獅，期待了半個月的總冠軍賽也甭打了。打入冷宮後不過 3 天，忍不住又拿出來玩，這次從上下球季開打，剛開當然又是戰績領先，熬到 45 場打完了，又……勝率又變負的了！這…這是怎麼一回事呢？是不是程式有問題？能改嗎？拜託、拜託！幫我查一下，感激不盡！

屏東縣 無名氏

Q 在 56 期的第 63 頁中的中華職棒版本更新啟事，爲何只用幾句帶過去，相當不負責任，爲什麼不比照 52 期送試玩版的方式，把中華職棒版本（磁片）放在 56 期中？我個人認爲這樣是相當不盡責任的做法，因爲有些電腦公司還要收錢。

A 有關中華職棒軟體程式所造成的問題，原作者已加以更正，在人仰馬翻的截稿時間及有限的篇幅內，本刊接獲訊息，立即更動版位於當期（56 期）雜誌中發佈版本更新啟事，希望擁有該軟體的玩家，能就近前往您購買遊戲之電腦經銷商，完全免費更新檔案以享此項服務，不再有類似江讀者所遭遇之困擾。至於此項更新服務未採 52 期隨雜誌附贈試玩版之方式，除爲避免磁片郵寄過程中折損外，也希望此項服務能直接讓擁有該軟體之玩家直接受惠，若隨雜誌附贈，除造成人員非必要之成本增加外，未擁有該遊戲的讀者，可能還會認爲多此一舉呢！！面對您的指責，我們也頗覺委屈，雜誌何辜啊！

龍騰天下之大明英雄傳



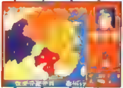
◆故事劇情從元順帝至正十年、至正十八年、二十三年到明初洪武元年。起初局勢混亂，眾家好漢各據數省兵馬，打起來較辛苦；如果您是選朱元璋為主公，在洪武元年的劇情裡江山比較穩。

另外，如果您選擇陳友諒或元順帝之子愛猶識里或明玉珍等人，也會在不同時期，有不同的領地或征戰策略。

◆軍事、內政、人事等不用說必是您的主要課題。軍事上可於府郡地形圖上佈陣法，或依地勢施水火二攻、奇襲等計，還可養兵練兵，於各省間調動兵馬；而內政則不脫民生問題，以餵飽大家為主；而人事方面必須注意的是：隨時盯牢見異思遷的將領或拉攏將相賢才，同時，對忠心耿耿且立下功勞的伙伴們也別吝嗇。

隨機發生的蟲災、水災、旱災，其他的主公挖角、假情報，也是您必須小心防範的。

◆最多可4人共逐天下，難易度也分4級。



智冠科技有限公司　製作發行

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及遇過上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、11、12、13、14、15、16、18、19、24、27、28、34、36、37、40期已無存貨。

台北服務專線：

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

高雄服務專線：

（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

台北BBS：

（02）788-9184 全年無休

高雄BBS：

第一線：
（07）384-8901 全年無休
第二線：
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）

郵政劃撥儲金存款單

帳號 40423740
戶名 謝明奇

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號 40423740
戶名 謝明奇

前期雜誌要目

✠當月特稿

SUPER NEW FILES--倚天屠龍記

✠新 GAME 俱樂部

✠新 GAME 熱報

模擬飛行 5.0

海豹特遣隊

DARK SUN

✠國內報導

金磁片獎特報

✠百戰天龍 - 祕技天地

魔眼殺機 III 修改篇

✠製作單位專訪

歡示錄製作單位專訪

✠GAME 林祕笈

烏托邦心得篇

✠遊戲攻略

創世紀七第二部巨蛇之島

陸空戰將-任務簡報（上）

福爾摩斯探案

✠遊戲獵人

黑暗王座之大地傳奇

射鵰英雄傳

沙場風雲

大海戰美軍艦隊資料片

大明英雄傳

西洋棋終結者

魔法門外傳 II--黑暗魔君大反撲

✠遊戲終結者

天外劍聖錄

✠硬體世界

硬碟的救星--磁帶機

✠七彩絢目的光碟世界

亞特蘭提斯之謎

✠多媒體世界

16BIT 音效卡巡禮

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期 430 元整　□全年 12 期 860 元整

自____年____月　到____年____月止

□新訂戶　□續訂戶　（訂戶編號 NO ______）

年齡____職業______聯絡電話______

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱________售價______金額______

□雜誌　01-19 期　單本 $ 60 元（含掛號回郵）______期，______本

20-37 期　單本 $ 80 元（含掛號回郵）______期，______本

38 期起　單本 $ 100 元（含掛號回郵）______期，______本

金額 $ 60 ．___本．$ 80 ．___本．$ 100 ．___本＝總額______

★請注意 1-8、11-16、18、24、27、28、34、36、37、40 期皆無庫存

三、本人欲維修磁片

一般維修一片：$ 10．____片　更新磁片一片：$ 30．____片

回郵費用：維修磁片數 3 片以內 $ 40 元整，3 片以上 $ 60 元整

維修費用：______＋郵資______＝總金額______

※以上資料請詳細填寫※

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

武狀元——黃飛鴻

遊戲特色：

※極力表現一代武學宗師風範。拳腳功夫不是蓋的！十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳等成名絕技以特別方式盡量表現於人物身上。※打鬥場面採用即時對戰系統，必須善用地勢之掩護，並以靈活的手腳對付武功高低不一的人物。※45度角斜向立體視角，加入更豐富且多變化的背景。許多地形如木板橋、瀑布、院落、廳堂之室內外場景皆細細規畫，桌椅書櫃、箱子碗盤、屏風字畫等…點綴物隨不同場景安排，或華麗或樸實一眼就可看出。※多重高度系統構成的建築，可看見黃師父從清朝末年的二層樓上飛身而出，颯然而下；或由橋上撲打到橋下；使激鬥更富真實感。※清白蓮，剷一班貪官惡匪，拯救弱小，在遊戲裡，玩者將扮演俠義一生的黃飛鴻。※實地大氣景象和日夜交替，將打雷、下雨等自然景觀及傍晚、黎明之差別依劇情一一表現。※人物表情很生動，神韻極美！※人的心裡感想和怕痛怕死的反應都將用很有趣的方式表現出來。敵人的思考及見到武功比自己好的人會逃跑之現象，都會發生在遊戲中人物身上。

軟體世界
智冠科技有限公司

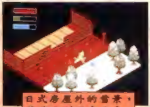
遊戲從寶芝林門外開始

手持八卦棍的黃飛鴻不知在沉思些什麼？

屋內擺設依貧富差異有不同佈置

•圖形指令操作•
交談、調查和選擇功夫皆在此處變換。

迷陣中將會遭遇多少可怕的事？



日式房屋外的雪景，莫非已到了東北？

胖子這呢多，叫阮按怎選

人講：『買東西愛有眼光，呻未給人笑』
啓亨ET4000革新版W32i妥當啦！

啓亨ET4000革新版W32i
建議售價：4500元／1MB(未稅)

八月份PC Magazine報導：「若是同時考慮DOS和Windows作業的效能，那麼採用曾氏ET4000加速器的介面卡是最好的選擇。」

對不起！啓亨ET4000革新版W32i讓您久等了。謹我們鄭重向您介紹其多項獨步全球的功能：**1.多功能**：能同時運作SVGA視窗繪圖加速、多媒體動態影像(Realtime Full-Motion Video)、硬體視窗(Hard-ware windows)等功能。**2.多媒體**：其Imaging Port可接受及顯示高至40MB/sec的資料。**3.交互記憶體**(Memory Interleave)：可間接增加主記憶體儲存容量。**4.高相容性**：與IBM、DELL、COMPAQ、NEC及一半以上台灣VGA卡使用者所採用的曾氏ET4000AX晶片完全相容。**5.高速、高解析、高色彩**：★32 bit，0 wait state VESA LOCAL BUS★1280×1024 256色2MB DRAM ★640×480 16.7M色(未來可擴充至800×600 16.7M色)。看了以上說明，您不認爲她是VGA的革新。

TRIPLEX

啓亨股份有限公司　台北市羅斯福路二段35巷13號　經銷商諮詢專線：(02)3952229～30　啄木鳥服務專線：(02)3212562　行銷企劃：啓亨廣告